

ADRIÀ GAMERO CASELLAS

Imatge i Simulacre

Una reflexió sobre les imatges dins l'esfera virtual i sobre com aquestes condicionen la realitat

Tutoritzat per: Marta Negra Buso

niub: 16273596

Màster en Producció i Recerca Artística

Línia Art i Contextos Intermèdia [ACI]

Facultat de Belles Arts

Universitat de Barcelona

Curs 2020 - 2021



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Aquest treball no hauria estat possible sense la tutorització constant, setmana rere setmana, de la Marta Negre. Tampoc hauria arribat aquí sense el suport incondicional que he rebut, durant tot el procés, de la mare i el pare; d'en Josep, per escoltar i llegir el text, quan aquest encara no era res més que fragments que anaven agafant forma; de l'Ana, per deixar-me treballar amb les seves meravelloses fotografies i animar-me en els moments d'estrès final; de l'Alícia, pels tes i les converses pel barri; de la Carlota, en Joan i en Jordi, per les cerveses i les tardes de desconexió; de l'Alícia i l'Ona, pel suport i les cures; de les companyes i companys de ProdArt i de FabraiCoats; i dels professors del màster, que han vist i comentat la meva obra.

ÍNDEX

1	RESUM / ABSTRACT	7
2	INTRODUCCIÓ	9
3	METODOLOGIA	15
4	VIURE ENTRE IMATGES	19
4.1	El simulacre	19
4.1.1	Cartografiar la realitat	19
4.1.2	Pèrdua del referent	24
4.1.3	Veracitat	27
4.1.4	Performance	32
4.2	Temps: cronològic vs. digital	37
4.2.1	Temporalitats diferents	37
4.2.2	Temps digital	40
4.2.3	La imatge accelerada	43
4.2.4	L'alentiment el temps	45
4.3	La pantalla com a finestra	49
4.3.1	La finestra omnipresent	49
4.3.2	La pantalla com a producte	52
4.3.3	Mirar a través	54
4.3.4	La intimitat de la llar	55
5	DISPOSITIUS DE VISIBILITAT	61
5.1	<i>Estructures que sostenen una imatge</i>	67
5.2	Arquitectura (Nicaragua 27-29)	70
5.2.1	<i>Arquitectura 01 (Nicaragua 27-29)</i>	70
5.2.2	<i>Arquitectura 02 (Nicaragua 27-29)</i>	72
5.3	<i>La foto (WhatsApp Image 2019-02-07 at 15.14.18)</i>	74
5.4	<i>Sense títol (imatge 531 x 787 a 100 ppp)</i>	76
5.5	<i>Unitat Mínima // Estructura</i>	78
6	CONCLUSIONS	81
7	REFERÈNCIES	85

RESUM / ABSTRACT

Imatge i Simulacre és un treball d'investigació teòrica-pràctica que té com a finalitat aproximar-se a la manera com les imatges, en l'època digital en què vivim, afecten la realitat i com l'experimentem. Immersos a l'era de la postfotografia i de la hipertecnificació, el món s'ha convertit en un conglomerat d'estímul visual, vivim en tot moment exposats a ells. La majoria de llocs, objectes i persones tenen la seva representació en forma d'imatge i aquesta, habita l'entorn virtual com a quelcom real tot i no ser-ho, creant un símil de la realitat i suplantant-la. Així mateix, la societat a la qual pertanyem està condicionada per la ubiqüitat i per la velocitat dels sistemes tecnològics i les xarxes socials, aspecte que ens fa reformular la concepció que tenim de l'espai i del temps. Al llarg d'aquest treball desenvolupo la idea que les imatges, a través de la pantalla, dominen la nostra mirada i que han trobat, en l'esfera virtual i en les plataformes com Instagram, YouTube o Google Street View, el lloc ideal on habitar i esdevenir omnipresents. Aquesta reflexió la duré a terme, tant en el meu estudi teòric, com en la producció de l'obra que presento.

Paraules clau: imatge, pantalla, espai, temps, realitat.

Imatge i Simulacre —Image and Simulation— is a theoretical-practical research project which approaches the effect images, in the current digital age, have on reality and how we experience it. Immersed in the era of post-photography and hyper-technification, the world has transformed into a conglomerate of visual stimuli to which we are constantly exposed. The vast majority of places, objects and people have their representation in the form of an image which inhabits the virtual environment as a real entity despite not being so, creating an impression of reality and supplanting it. Likewise, our society is conditioned by the ubiquity and speed of technological systems and social networks, an aspect that makes us reformulate our conception of space and time. Throughout this project, I developed the idea that screen images have taken over our gaze and have found the ideal place to settle and become omnipresent in the virtual sphere and platforms such as Instagram, YouTube or Google Street View. This reflection is portrayed in both my theoretical study and the production of my artwork.

Keywords: image, screen, space, time, reality.

INTRODUCCIÓ

Mai, sembla ser, s'ha imposat la imatge amb tanta força en el nostre univers estètic, tècnic, quotidià, polític, històric. Mai ha mostrat tantes veritats tan crues; mai, però, ens ha mentit tant sol·licitant la nostra credulitat; mai ha proliferat tant i mai ha sofert tanta censura i destrucció. Mai, per tant [...] la imatge ha sofert tants esquinçaments, tantes reivindicacions contradictòries i tants rebutjos creuats, manipulacions immorals i execracions moralitzants. (Didi-Huberman, 2018, p. 28)

Immersos en una societat on la creació i el consum d'imatges ha esdevingut un acte quotidià i del tot naturalitzat em pregunto, com aquesta saturació de la mirada en la que estem submergits constantment condiciona la nostra experiència. Sabem que vivim en una societat visual on les imatges tenen un paper molt important en la manera com socialitzem, però no som del tot conscients de com ens afecten. La nostra mirada rep constantment impulsos visuals que ens informen i ens relacionen amb l'entorn i amb els altres: fotografies de territoris en conflicte, vídeos de campanyes publicitàries, entreteniment a la carta, informació d'última hora, localitzacions a Google Maps, *selfies*, GIF's animats, emoticones, etc. Al llarg de l'estudi *Imatge i Simulacre* intento comprendre i qüestionar com es construeixen les imatges digitals que habiten la Web 2.0 i com condicionen la realitat que experimentem.

A la pel·lícula *Matrix* (1999), Lana i Lilly Wachowski ens relaten una distopia on la humanitat, mancada de llibertat, viu inconscient i feliçment en un univers virtual controlat per una intel·ligència artificial, que ha pres el control del món físic. (vegeu figura 1) Mentre uns pocs humans constitueixen la resistència i mantenen una lluita per derrocar la tirania de les màquines, la resta conviu en un entorn virtual constituït per imatges, aliena a la realitat. Salvant les distàncies que hi ha entre la història de ciència ficció i el món que habitem, les imatges que saturen la nostra mirada s'erigeixen, en les dues situacions, com a la única realitat a la què podem ac-

cedir. L'experiència que obtenim en estar en contacte amb l'entorn ja no és quelcom directe, sinó que està intervinguda per representacions —com diria Baudrillard, el real és substituït pels signes del real que s'instauren com a hiperrealitat. Igual que en la pel·lícula de les germanes Wachowski, la humanitat viu immersa en una experiència de segona mà que condiciona la nostra mirada i transforma el què veiem; i que, d'alguna manera, potser ja fa que sigui impossible accedir a la pròpia realitat.



Figura 1. The Matrix (1999). Lana i Lilly Wachowski. Extret de <https://www.espinof.com/criticas/the-matrix-buenas-ideas-masacradas-por-una-direccion-calamitosa>

En aquest context, poden, les imatges, substituir la realitat? Són capaces de canviar la percepció que tenim de l'espai i el temps? Tenen la força per reconstruir l'entorn? I a nosaltres? Queda clar que les imatges es troben en tots els espais de la nostra socialització i que les seves capacitats s'estenen més enllà de la possibilitat de comunicar-nos amb els altres. El seu poder rau en la capacitat que tenen per condicionar la nostra mirada. Ja no són un mer document objectiu que ens relata un esdeveniment, un element passiu que llegim per obtenir-ne una informació, sinó que són dispositius construïts intencionadament, que ens retornen la mirada i ens interpel·len. Però no hem de veure aquest poder transformador de les imatges com una cosa negativa, que pot posar en perill la nostra mirada, sinó que hem de saber aprofitar aquesta energia per poder visualitzar noves realitats i qüestionar les establertes. El perill és quan aquestes adopten la lògica de la representació i es limiten a reproduir models i repetir dinàmiques imposades per discursos de poder; és llavors quan no deixen espai a nous discursos i s'eliminen possibles veus minoritàries o que no s'adeqüen a les normes imposades per el sistema de producció.

Pel que fa, per exemple, a la representació, durant molt de temps, hem vist que aquesta ens ha servit per conèixer el món i cartografiar-lo. La superfície terrestre ha estat objecte de fotografies de tot tipus que han ajudat a construir infinitat de mapes —eines utilitzades per a situar-nos en l'entorn i explorar-lo. Amb la popularització de la captura i compartició d'imatges a través dels smartphones, l'ús cada cop més estès de dispositius connectats via satèl·lit i

la constant recopilació de dades que duen a terme els aparells que portem sobre el cos, el mapa que generem supera en magnitud i detall el millor de les cartografies realitzades sobre paper. Hem passat a formar part d'aquest extens mapa i podem veure'ns-hi presentats en temps real.

Tenint en compte la reflexió anterior, és possible que ja res escapi de l'ull del gran germà? Si ve la tecnologia que utilitzem no té una aparença amenaçadora i una voluntat controladora, sí que en som cada cop més dependents. Entreguem les nostres dades i privacitat a canvi d'una tecnologia, presumptament gratuïta, que ens aporta comoditat i facilitat alhora de realitzar les nostres tasques quotidianes. Però, fins a quin punt aquest món que sorgeix a partir de les imatges que circulen per la xarxa és cert? Podria ser que mirem i visquem una realitat, a través de la pantalla, que no es correspongui amb el real? Si partim de la idea que la veritat no és quelcom inherent a les imatges, per respondre aquestes qüestions és important preguntar-se si el que ens mostren és cert o s'amaga rere elles la voluntat de condicionar i influenciar l'espectador. Si som conscients que són construccions, i rere tota construcció hi ha unes intencions, perquè no advocar per unes imatges que s'escapin de la lògica de la representació? Això vol dir, que no estiguin estructurades per a ser fidels a l'objecte que representen sinó que s'obrin a altres possibilitats, deixin que altres discursos i lectures s'adhereixin a elles i així poder pensar noves realitats a través d'elles.

Habitem un món on les noves tecnologies de la imatge fan que els límits entre realitat i virtualitat siguin cada vegada més difusos. Les imatges generades es converteixen en intermedàries entre l'individu i l'entorn, provocant canvis en la nostra manera d'interactuar amb el territori i els altres individus; alhora, aquesta intervenció que duen a terme les imatges fa que factors com l'espai, el temps i el «jo» es vegin reformulats de manera ontològica. Davant un món que canvia les seves característiques, no ens queda cap més remei que repensar les característiques que defineixen l'espai, el temps i l'individu.

Aquestes temes són també els que estan presents en la meua producció artística, on abordo la construcció de les imatges i els dispositius que les sostenen. A través del procés de creació converteixo la pràctica artística en un espai de reflexió, i en part de resistència, a les dinàmiques imposades a les imatges per la hiperconnectivitat i l'acceleració presents en la nostra societat. Per dur-ho a terme, presto molta atenció al fet de dotar d'una materialitat concreta a les imatges, gràcies a la tria de suports i tècniques als què atorgo una forta càr-

rega conceptual; d'igual manera, el temps de producció obté un paper important per a convertir l'acte de generar la imatge en un moment conscient, ja que és l'única manera que, crec, ens permet entendre-la i utilitzar-la correctament.

Per abordar tot aquest marc conceptual, he estructurat el treball final de màster en dos blocs diferenciats que, tot i tenir una voluntat unitària, parteixen de dos activitats de naturalesa diferents: treball d'investigació teòric i producció d'obra. Aquestes dues parts les he desenvolupat de manera paral·lela, mantenint, en tot moment, una connexió i coherència entre elles. En el text, en primer lloc, presento un capítol on exposo la recerca teòrica que he dut a terme, en el qual, puntualment, també he fet referència al meu treball artístic. Aquest primer capítol està organitzat en tres apartats diferenciats, on tracto els temes de l'espai, el temps i la pantalla, dins l'era de la postfotografia i la hiperconnectivitat.

Concretament, a l'apartat titulat «El simulacre» faig una recerca de com el fet de viure en una societat hipervisual provoca canvis en com percebem el món físic, la realitat. També em centro en la creixent dissolució dels límits que separen el món físic i el món virtual, i com la realitat es veu afectada fins al punt de deixar d'existir. I per concloure l'apartat, reflexiono sobre quins nous usos podrien tenir les imatges per repensar el real i obrir-se a nous relats.

Els moments que destinem al consum d'imatges és el tema que desenvolupo en el segon capítol, «Temps cronològic vs. digital». Aquí, la idea central és comprendre com ha canviat la percepció social del temps. Plantejo varies qüestions referents a com les imatges i la connectivitat condicionen el transcurs natural dels esdeveniments i quina diferència hi ha entre el temps viscut en el món físic i el viscut en el virtual.

Per acabar el cos teòric del treball, en el tercer apartat, anomenat «La pantalla com a finestra», explico com les imatges que consumim a través de les pantalles han esdevingut, per a l'espectador, una finestra que s'obra al món exterior; convertint-se en un intermediari omnipresent entre nosaltres i la realitat.

En definitiva, amb els tres apartats que formen part del cos teòric del treball, faig un recorregut pels factors de la nostra societat que crec que han sofert un canvi profund a causa de les imatges i de l'expansió de l'esfera digital.

En el segon bloc, presento la meua producció artística, i analitzo la meua recerca plàstica, la qual em serveix per explicar

com es construeixen les imatges digitals. Per a dur-ho a terme, em situo en una posició oposada als processos propis de la creació digital i la Web 2.0. Les característiques pròpies del món connectat on vivim, com són velocitat, ubiqüitat, immediatesa o virtualitat, les he tractades des de processos manuals i matèrics, que suposen un treball de creació lent i laboriós. Dins el capítol «Dispositius de visibilitat» comento el meu treball pràctic, per fer-ho presento una sèrie d'obres que estan elaborades en varis formats —dibuix, maquetes i llibres d'artista. En aquestes traslado al paper les estructures formals i conceptuals que construeixen les imatges digitals. Dins del cos teòric del treball, situat en el primer bloc, també faig algunes referències a les obres que he realitzat, que em serveixen per exemplificar alguns dels conceptes teòrics que desenvolupo en el text. Tot i així, és en el segon bloc on analitzo, una per una, i amb més profunditat, els aspectes formals, processuals i conceptuals de les obres que he dut a terme.

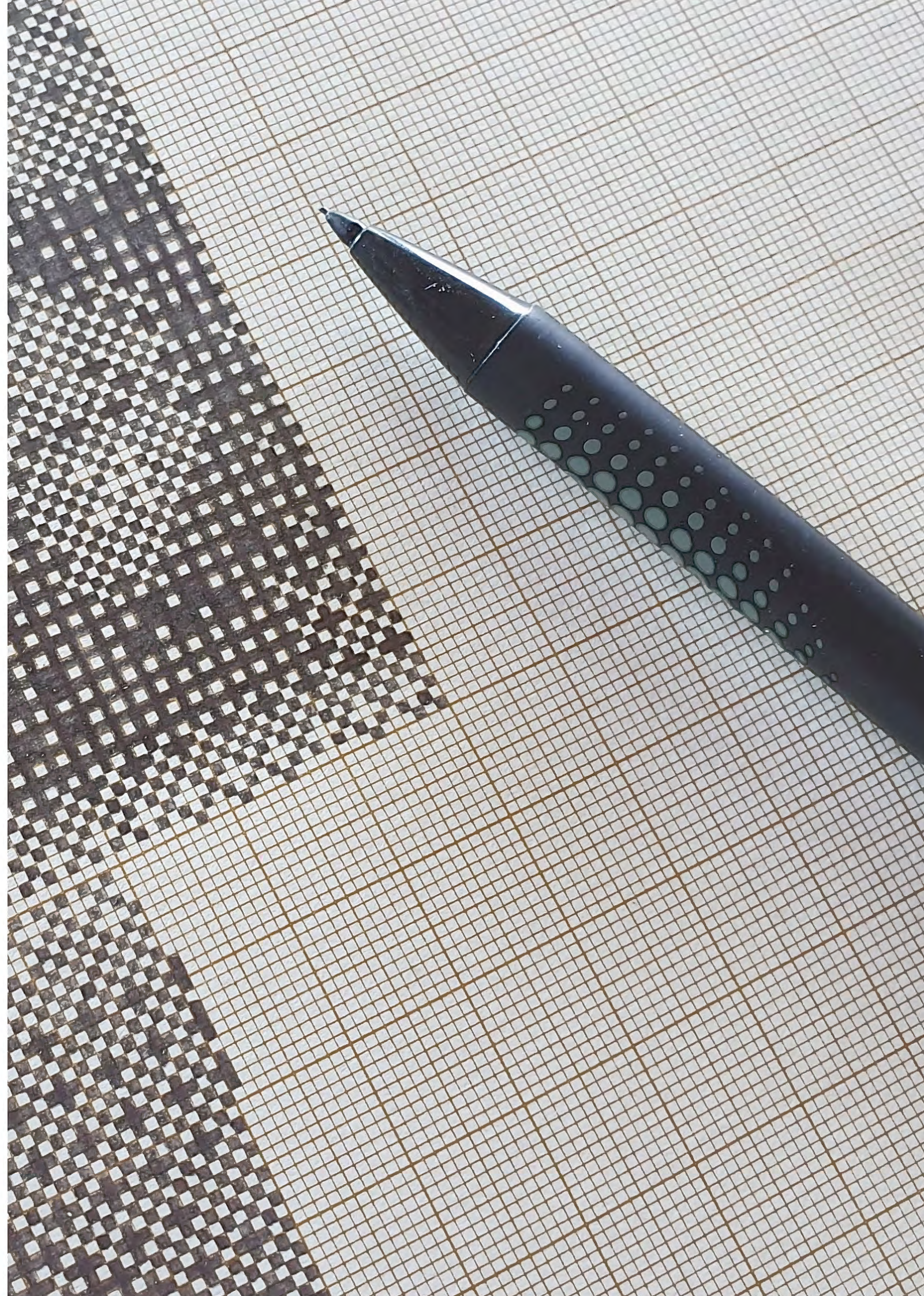
METODOLOGIA

Per realitzar el treball final de màster he fet un anàlisi del seguit de conceptes que, de manera més o menys intuïtiva he anat desenvolupant en la meva producció artística. La construcció de la imatge i els processos que això implica són l'eix vertebral del meu treball; cosa que em porta a observar les noves plataformes digitals de compartició, creació i consum d'imatges, que dominen les maneres de socialització en un món connectat com el nostre. Per a poder definir el camp teòric on acotar els conceptes per a desenvolupar, he buscat quins punts de contacte hi ha entre la meva pràctica artística i la manera com es generen les imatges en una pantalla.

En el treball pràctic, m'he centrat més en la creació formal de la imatge i les estructures que les formen com, per exemple, el mapes de bits, el píxel, els valors cromàtics que el defineixen, la quadricula, el format i els programes d'edició. Tots aquests són aspectes que, més conscientment o menys, utilitzem a diari en la nostra incessant participació en la creació de nous estímuls visuals. Per altra banda, en la part teòrica, la voluntat ha estat de posar el punt de vista en quines conseqüències té sobre nosaltres, i el territori que habitem, la sobreproducció d'imatges que estimulen constantment la nostra mirada. El primer aspecte que he trobat necessari tractar ha estat el de la realitat que experimentem i com aquesta es veu alterada o suplantada per unes imatges que es situen entre la nostra mirada i el món, impossibilitant un contacte directe. Un cop analitzat l'espai i com es transforma, diferenciant el món real i el virtual, he desenvolupat què passa amb el temps i com canvia la nostra percepció d'aquest si ens situem en el món físic o en el món virtual —aquí apareix la diferència entre el temps cronològic i el cronoscòpic o digital. Per últim, em centro en l'individu i com aquest es veu alterat per les imatges: es converteix en producte, es sobreexposa i perd l'espai íntim.

Un cop definits els conceptes que tracto, m'he plantejat de quina manera apropar-m'hi, quins vincles generar entre

l'obra i la teoria, i com concebre la producció artística. En cap moment he volgut realitzar una recerca sustentada únicament per reflexions teòriques, sinó que he desenvolupat el text d'una forma fluida, en el qual, els referents teòrics, artístics i obra personal, es mesclen per exemplificar i fonamentar la reflexió que faig entorn els conceptes escollits. Per altre costat, he volgut donar un caràcter metòdic i racional a la producció de les obres, per tal d'apropar-me, de la millor manera que ha estat possible, a com es generen les imatges en el món digital.



VIURE ENTRE IMATGES

EL SIMULACRE

Cartografiar la realitat.

En un món dominat per una sobirania d'allò visual, la imatge esdevé l'intermediari per excel·lència de les relacions que hi succeeixen, convertint-se en la forma d'articular pensaments i accions. Aquesta, amb l'aparició de la fotografia digital i la hipertecnificació de la societat, ha patit un canvi ontològic que ha capgirat els seus usos, tan socials com polítics. La nostra manera de relacionar-nos amb l'entorn ja no és mitjançant la paraula, pensem i ens comuniquem en imatges. Ens trobem immersos en un nou ordre visual, el de la post-fotografia, dominat per una nova forma d'imatge immaterial, hiperubiqua i hiperabundant, completament accessible i que s'erigeix com a forma decisiva de la classificació del saber i la comunicació. Quan «l'abundància d'imatges sobrepassa a la de coses» (Fontcuberta, 2020, p. 184) podem afirmar que ens trobem de ple en l'era de la postfotografia.

Res s'escapa a les imatges. Tots els aspectes del real poden ser subjecte de la seva capacitat per crear una cartografia total del món, un mapa que ja no es limita a generar una representació superficial de la realitat, sinó que la travessa i a l'hora es desfà de la seva vinculació imprescindible amb el referent. Vivim entre imatges, de les què ja no podem distingir-ne quina pertany a la realitat i quina a la ficció. Quan Borges escrivia sobre el perfeccionament inútil d'una cartografia que abastés la totalitat del món que volia representar, fins al punt de ser una còpia exacta a escala real d'aquest, no era conscient que la ubiqüitat que aconseguirien les imatges sobrepassaria amb escreix la capacitat dels mapes per a cartografiar la totalitat del territori. Una qualitat que, per la naturalesa material del mapa topogràfic, els incapacita per anar més enllà de la realitat sensible, cosa que sí aconsegueixen les imatges, augmentant-la i arribant a suplantant-la.

... En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, esos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él. Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Siguientes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y de los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas. (Borges, 1998, p. 40-41)

A les imatges no els ha calgut fer un esforç extra, ni dotar-se d'eines concretes i objectius inassolibles per sobrepassar el real, només, com si la tasca fos insignificant, els ha calgut forçar un canvi en l'ús social que en fem i convertir-se en imprescindibles. De fet, qualsevol tecnologia per si mateixa, no té cap qualitat intrínseca que es pugui desenvolupar de manera autònoma, som els usuaris els que li donem aquesta potència transformadora fent-ne un ús més o menys correcte. Nosaltres les hem dotat d'un poder infinit i pervers, n'hem esdevingut addictes. La seva presència s'ha estès de tal manera que, en l'era de la postfotografia, qualsevol experiència en el món és intermediada per imatges. Les imatges consumides a través de les xarxes socials i motors de cerca com Facebook, Instagram, Tiktok o Google són, en molts casos, l'únic vincle que tindrem amb llocs o persones que no coneixerem mai de manera física. Tornant a l'art de realitzar mapes, els programes de visualització geogràfica de Google ens ofereixen una cartografia que no competeix en dimensions amb la realitat, no per una mancança en la capacitat de reproduir quelcom físic com el món, sinó perquè aquest món físic ja ha estat superat per el seu simulacre virtual. Els nous mapes digitals «Són capaços, i ho seran més, de superar en detall el que la realitat ens mostra, d'afegir una nova perspectiva a la nostra percepció de les coses, veure-ho tot des de sobre, des de sota, des de dins»; (Zafra, 2010, p. 45) ja no es limiten a reproduir la superfície del planeta, sinó que poden explorar-la en temps real, caminar per a ella, entrar a les nostres cases, conèixer els nostres interessos i avançar-se a les nostres decisions.

Ens movem per els mapes i les imatges de les plataformes virtuals com si ens trobéssim davant el que ens mostren, convertint-se en una experiència directa. L'ull omnipresent de Google Earth ha aconseguit suplantar el món de manera que per a nosaltres ja no és «un element més del nostre mapa cognitiu, sinó que en gran mesura ja permet que ens

veiem en aquest mapa en temps real, és a dir que siguem peces cartografiades d'ell, presentades i no representades». (Zafra, 2010, p. 46) Amb aquest canvi de la representació a la presentació es trenca la concepció que teníem de la imatge com a una captura de la realitat mostrada en diferit. El que ens mostra la imatge que tenim davant a les nostres pantalles ja no és un intermediari entre nosaltres i el món, és el món mateix.

Si canviem «mapes» per «imatges», que suposen un altre nivell de cartografia de la realitat, ens adonem de que la fotografia no es limita a fer compte de cada mínim fragment del món, sinó que el sobrepassa... Les imatges excedeixen avui la realitat mateixa i componen, mai millor dit, una «realitat augmentada, una realitat superlativa.» (Fontcuberta, 2020, p. 185)

El món de l'art tampoc s'escapa de la temptadora visió del món que ens ofereixen les càmeres de Google Earth o Google Street View, un punt de vista que hagués complert totes les fantasies de la població del segle XVIII, quan anaven a contemplar els artefactes de visió com la càmera obscura. Des de la pantalla del seu ordinador a Montreal, l'artista Jon Rafman navega per la superfície del planeta a la recerca de moments sorprenents captats per les càmeres de Google Street View (vegeu figura 2). Les nou càmeres del dispositiu, enregistren i visibilitzen de manera autònoma escenes aleatòries, a les què Rafman, després de seleccionar, dota d'un nou sentit. Michael Wolf, amb una reconeguda trajectòria dins la fotografia documental, va ser un dels pioners amb l'ús d'imatges apropiades de Google Street View. Amb el projecte *A Series of Unfortunate Events* (2011) (vegeu figura 3), Wolf recopila moments infortunats. La controvèrsia comença quan el projecte rep una menció d'honor en el World Press Photo del 2011, posant en qüestió quin és el paper del fotògraf, un premi que, segons Joan Fontcuberta (2020, p. 46), «ha de llegir-se en incipient clau de benedicció: les eminències de la foto documental comencen a rendir-se a la evidència postfotogràfica».

Navegant per l'hiperenllaç i la multi-pantalla que ens ofereix el nostre ordinador podem experimentar la superposició de capes d'informació i, fins a quin punt, la percepció del món està sent reconstruïda i, alhora, desvinculada d'una experiència física. Aquesta pràctica ha estat acollida per artistes visuals, que l'han convertit en la formalització de la seva obra. És el recorregut que Gabrielle Stemmer fa a la pel·lícula *Clean with Me (After Dark)* (2019), on realitza un treball de recerca i arxiu a l'esfera virtual (vegeu figura 4). A partir dels vídeos trobats a YouTube, on dones occidentals de clas-



Figura 2. Nine eyes (2020). Jon Rafman. Extret de: <https://9-eyes.com/page/5>

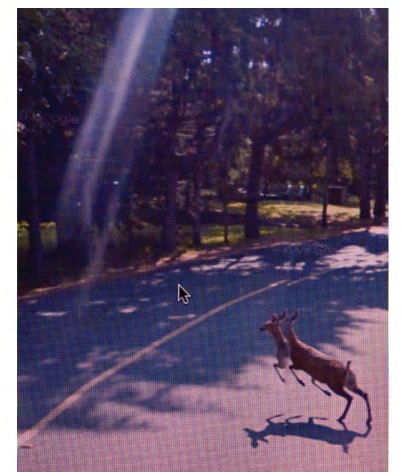


Figura 3. A Series of Unfortunate Events (2011). Michael Wolf. Extret de: <https://photomichaelwolf.com/#asoue/2>

se mitja publiquen les tasques de netejant de la pròpia llar, Stemmer recopila informació de les seves vides que escapen de la voluntat de les pròpies protagonistes. L'autora, fent ús dels múltiples enllaços i motors de cerca que ens ofereix la xarxa recopilant tot tipus d'informació. Els salts d'una imatge a una altra a través de l'hiperenllaç, amb els què Stemmer reconstrueix el fil argumental de la pel·lícula, constitueix un recorregut que avança cap a informació cada cop més detallada. A partir de l'obra, podem fer una lectura crítica de la privacitat i recopilació de les dades que duen a terme els servidors de les grans empreses tecnològiques, i fins a quin punt som conscients de com aquesta informació pot ser usada i rastrejada per qualsevol altre usuari de la xarxa.

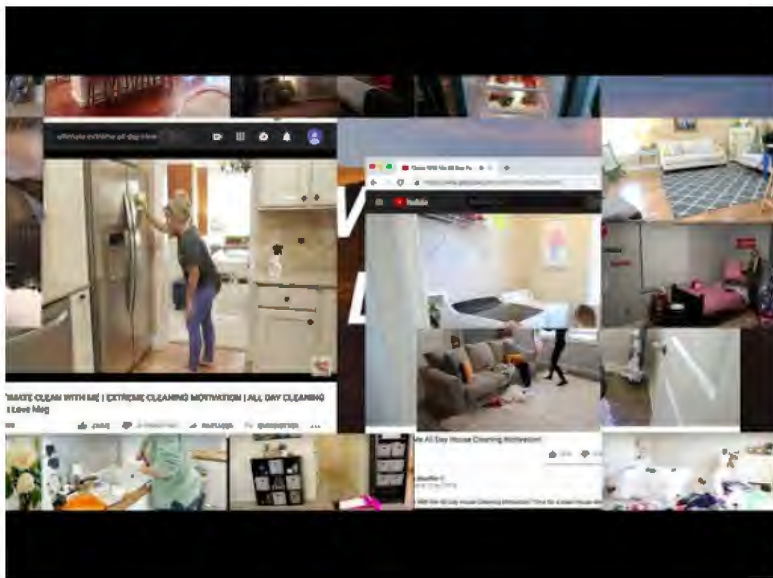


Figura 4. Clean with Me (After Dark) (2019). Gabrielle Stemmer. Extret de: http://www.film-documentaire.fr/4DACTION/w_fiche_film/58362_1

La nova societat visual on estem immersos participa, de manera quotidiana i en gran part inconscientment, en la supervivència i expansió d'aquesta dominació de la imatge sobre l'experiència del real. Només hem de buscar Google Maps a la botiga virtual (Google Play Store), que compta amb més de 5000 milions de descàrregues, per llegir una descripció molt acurada del que podrem fer amb l'aplicació instal·lada als nostres dispositius. Ens donen la benvinguda amb la frase «Navega per tot el món de manera més fàcil i ràpida» i continua, «Navega amb GPS en temps real i explora els barris com si fossis un local gràcies als suggeriments sobre on menjar, beure i sortir a qualsevol part del món». Ens asseguren la millor experiència possible, on els coneixements de l'entorn necessaris per dur-la a terme ja no són responsabilitat nostra, només hem de deixar que la pantalla ens guiï; amb el perill que això suposa d'un visió esbiaixada i parcial. La pantalla es converteix en un mapa dinàmic que cartografia constantment l'espai físic, les coses, les experiències viscudes, les opinions personals, la

densitat del trànsit, etc. Sembla que hem arribat a un punt on absolutament tot el que pertany al món físic té el seu equivalent en imatges.

En aquest context, el següent espai que la imatge té a conquerir i cartografiar és el corresponent a la ment. Des de l'art el pensament sempre ha estat objecte de representació, literatura, arts visuals i cinema, han intentat donar-hi forma. Però la voluntat de cartografiar el pensament encara pertany al terreny de la ciència ficció, com en la pel·lícula d'Steven Spielberg *Minority Report* (2002), on els pensaments dels Precogs, persones amb capacitats precognitives, són visualitzats mitjançant una màquina, per tal d'aturar els delictes abans que aquests es realitzin (vegeu figura 5). Des de la llibertat per forçar els límits que caracteritza l'art contemporani, l'obra *Umwelt* (2018) de Pierre Huyghe s'endinsa en aquesta possibilitat (vegeu figura 6). Ens presenta en forma d'imatges els milers d'intents que una xarxa neuronal realitza per construir una representació visual dels pensaments d'una ment humana. El programa ha estat ensenyat a llegir l'activitat cerebral d'un individu en el moment que aquest recrea en la seva ment una imatge que se li ha donat anteriorment. L'algoritme intenta reconstruir-la mitjançant la unió d'elements procedents de la seva pròpia base d'imatges.

En la construcció d'aquesta visió total de la realitat, l'avanç tècnic provocat per la guerra hi ha jugat un paper principal. Ha estat amb el nou punt de vista proporcionat per les imatges obtingudes des d'avions o satèl·lits, i posteriorment per els múltiples ulls de Google Street View, on el subjecte rere la càmera deixa pas a una mirada purament tècnica, mancada de relat. És el que Ingrid Guardiola anomena imatges zombie (2018, p. 78). Amb l'aparició d'aquest nou ull mecànic i impersonal, les imatges com a signe de la realitat van començar a substituir la realitat mateixa, «perquè la guerra es canviaria pels signes de la guerra, la vida pels signes de la vida i la realitat per la hiperrealitat» (Guardiola, 2018, p. 80). Acostant-me a la idea d'aquest ull, el gran germà de la novel·la *1984* (1949) de George Orwell, al qual no se li escapa res i que a més, com a un fet ja del tot naturalitzat dins les nostres vides, passa del tot desapercbut, realitzo l'obra *Carrer del Rosselló, 416* (2021). Forma part de la ruta *Onze portals i un pàrquing*, realitzada amb el col·lectiu GRAF el gener de 2021 (vegeu figura 7). El text que apareix dins la publicació diu així:

Ordeno cronològicament, al portal, les imatges de l'edifici preses per Google Street View des de l'any 2008 fins a l'actualitat.

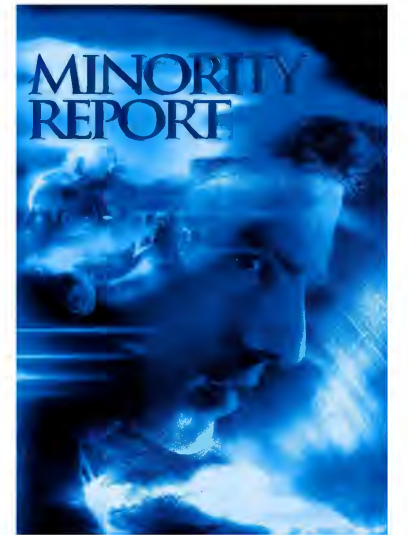


Figura 5. Minority Report (2002). Steven Spielberg. Extret de: https://www.filmaffinity.com/es/filmimages.php?movie_id=660421

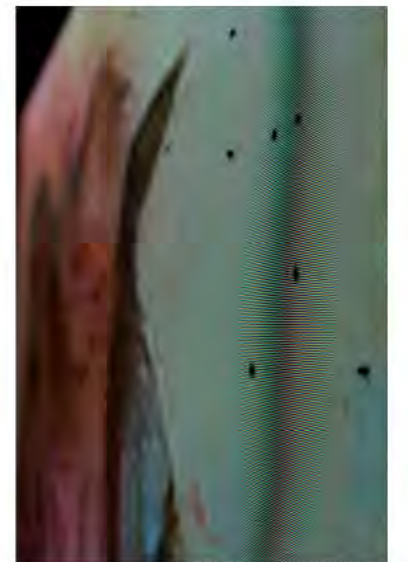


Figura 6. Umwelt (2018). Pierre Huyghe. Copyright Ola Rindal. Extret de: <https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/pierre-huyghe-umwelt/>

El text *El Rigor en la Ciencia* de Borges ens adverteix, penjat a la paret, de les possibles intencions d'aquesta tecnologia. Mentrestant, l'ull d'un satèl·lit vigila l'edifici des d'una cantonada. (Gamero, 2021)

Aquest petit exercici mostra, en el mateix espai que està sent cartografiat, com les imatges observen el territori en la seva dimensió espacial i temporal, i com, alhora, escapen de l'ull humà, convertint-se en ens autònoms que transiten la xarxa eternament. Pot semblar contradictori voler construir un espai de resistència per visibilitzar aquest règim de les imatges, i acabar mostrant novament imatges, però és important el gest que proposo. En extreure-les del seu medi natural, la xarxa; dotar-les de materialitat i construir un relat al seu entorn; les retorno al real i possibilito a l'espectador poder-hi crear nous vincles. La imatge deixa de ser l'assassina del real i obté una nova força, la de crear nous imaginaris i relacions.

La hipertecnificació de la societat està causant un canvi en la forma de relacionar-nos amb el nostre entorn, però també en els nostres propis cossos, ja sigui a través de gadgets que indexen i/o milloren les capacitats físiques o implants que ens acosten cada vegada més al cibernètic. Mitjançant la tecnologia de tracking, incorporada cada cop a més dispositius electrònics, la nostra activitat com a individus cada vegada està sent més recopilada i analitzada. Les possibilitats de comptabilitzar i cartografiar més aspectes de la nostra existència, creen un mapa més complert i a l'hora personalitzat on, com diu Remedios Zafra, en formem part en temps directe.

Pèrdua del referent

Comparat amb el poder de transformació i ruptura de les imatges, el mapa de l'Imperi que Borges va crear per a cartografiar-lo es veia limitat per la seva capacitat representativa, només podent arribar a la superfície d'allò real. El mapa, que volia ser una còpia a escala real del món, esdevenia inútil, perquè no podia aportar res més que allò existent en el propi objecte que representava i, per aquest motiu, quedava destinat a l'oblit. El mateix passa quan ens situem davant d'una representació, aquesta, per molt acurada i exacta que sigui, mai pot generar una ruptura amb el seu context. La qualitat interpretativa que donem, per exemple, a una pintura, ja sigui a través del que s'hi representa, en una obra figurativa; o ve pel traç del pinzell i els materials utilitzats, en una d'abstracta, ens connecta directament amb el seu autor i el seu context. Podem dir que la pintura, igual que l'escriptura, té una qualitat indexal, ja que manté un contacte directa amb



Figura 7. Carrer del Rosselló, 416, dins la publicació *Onze portals i un pàrquing* (2021). Adrià Gamero. Extret de: <https://www.graf.cat/gener-2021-onze-portals-i-un-parquing/>

l'objecte o referent. Tota ella està impregnada del context en què va estar realitzada i és a partir d'aquest quan adquireix sentit. En el cas de la fotografia no es pot accedir a l'objecte de manera directa. Aquesta experiència és en diferit, ja que l'objecte que s'hi representa està absent, només podem veure una il·lusió òptica formada per la llum en contacte amb el film fotosensible.

Quan es tracta de retràs, ajornament temporal i espacial que diferencia l'índex de l'objecte (la fotografia no és un índex simultani com és el fum un signe simultani del foc), es tracta de l'absència, que no és solament una absència del destinatari en el sentit d'una presència llunyana [...] sinó que és també una absència del context de l'origen, de l'objecte real, del referent. (Tratnik, 2014, p. 35)

En el moment que parlem d'imatges, i més en un context postfotogràfic, aquestes generen una ruptura a la seva superfície, que impossibilita accedir al referent, redefinint per complet el signe, la qual cosa provoca el distanciament amb el real. El que ens mostra la fotografia només existeix en ella mateixa. Aquesta pèrdua de la qualitat indexal de la imatge s'exemplifica amb una imatge navegant per internet, on ja res no la manté lligada al seu autor o al context on es va gestar. Podem veure-hi certs elements que poden ser més o menys representatius, però ens és impossible establir un vincle amb la realitat del moment que es mostra. La imatge és òrfena, a l'espera que algú li doni un nou sentit, un nou discurs.

Les imatges que pertanyen a l'esfera virtual trenquen amb qualsevol vincle que les uneixen amb la realitat i generen quelcom nou, un simulacre. A partir d'aquest punt la nostra realitat deixa d'existir i només queden alguns signes del que abans havia estat, de la mateixa manera que els vestigis del mapa en els deserts de l'Imperi. Baudrillard (1978, p. 5) anomena aquest fenomen hiperrealitat: generar quelcom real sense origen ni realitat, una simulació que no correspon a un territori, ni a una referència, ni a cap substància, sinó que és la generació a partir dels models del real de quelcom real mancat d'origen i de realitat. La connexió amb un referent situat en el món físic es perd i només ens és possible experimentar la simulació dels signes d'aquest que apareixen en les imatges.

En aquest pas a un espai la curvatura del qual ja no es la del real, ni la de la veritat, l'era de la simulació s'obra amb la liquidació de tots els referents [...] No es tracta ja d'imitació ni de reiteració, fins i tot ni de parodia, sinó d'una suplantació del real per els signes del real. [...] El real no tindrà mai més ocasió de produir-se. (Baudrillard, 1978, p. 7)

Aquesta situació, que Baudrillard defineix com un assassinat de la realitat, és el que succeeix a l'època de la postfotografia amb l'aparició, dins la xarxa, d'una nova esfera social, que s'ubica en un lloc «real», tot i que aquest no està compost de matèria, només de signes del món que vol simular; ara l'hiperreal té un espai on existir. Aquesta nova realitat trenca amb les lleis que regeixen el món físic. Els cossos perden els límits marcats per la pell, la carn i els ossos; el territori es descontextualitza, podent aparèixer i desaparèixer en qualsevol moment o repetir-se de manera infinita; i la història ja no és lineal, situant-nos sempre en un aquí i un ara continu. Quan les imatges s'instal·len a l'esfera virtual, posen fi a una transformació progressiva i constant que havia viscut la fotografia durant el segle XX. Prenen una direcció inevitable cap a la desvinculació definitiva amb allò real, per convertir-se en elements autoreferencials, capaços de generar el seu propi món.

El món dels videojocs és un exemple d'aquest fenomen. Amb l'augment de la capacitat de processament de les computadores, els avanços en programació i les millores gràfiques han propiciat l'aparició de cada vegada més entorns, anomenats meta-versos, més extensos i amb més jugabilitat, en els quals aspectes de la vida real són cada cop més ben simulats, i la diferència entre allò real i allò virtual és cada vegada més mínima. Com tots sabem, els meta-versos són mons virtuals on ens relacionem a través de cossos virtuals, o avatars. Aquests són cada vegada més freqüents i qualsevol aspecte present en el món físic pot ser apropiat per la realitat virtual. Exemples com Second Life (vegeu figura 8), creat l'any 2003, converteixen aquests avatars digitals en una extensió de la nostra personalitat o, fins i tot, en aquell jo ideal, al qual no podem convertir-nos en el món físic. Hito Steyerl ens adverteix, en el vídeo *Factory of the Sun* (2015) (vegeu figura 9), que «no seràs capaç de jugar a aquest joc, ell jugarà amb tu». El mite de la caverna de Plató, 2500 anys després, és veu reconfigurat en la seva analogia digital. Actualment, les imatges, dins d'una realitat virtual, es converteixen en tot allò que coneixem i experimentem.

Finalment, hi ha un procés de ruptura cap a allò que suposa la mirada codificada per la fotografia durant la modernitat i per tot el que significa la fotografia analògica. El salt a les tècniques digitals no suposa

uns simples avanços tècnic dels que òbviament la història del medi, des del daguerreotip fins a les càmeres electròniques super-automatitzades, no havia cessat de donar mostres. Ara es tractava de quelcom més profund i substancial que trastocava

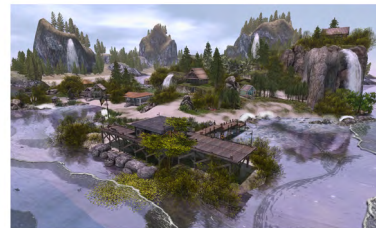


Figura 8. Second Life (2003). Linden Lab. Extret de: <https://community.secondlife.com/blogs/entry/3333-highlights-from-the-second-life-destination-guide-01242020/>

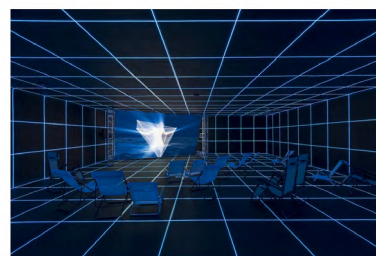


Figura 9. Factory of the Sun (2015). Hito Steyerl. Extret de: <https://www.moca.org/exhibition/hito-steyerl-factory-of-the-sun>

la ontologia de la imatge i la metafísica de l'experiència visual, com si amb el salt de la plata al silici totes les equacions alquímiques s'esquerdessin. Una fotografia construïda mitjançant un mosaic de píxels directament intervenibles desbaratava els mites fundacionals d'intexicalitat i transparència que havien sostingut el consens de credibilitat en els productes de la càmera. (Fontcuberta, 2020, p. 30)

Com diu Fontcuberta (2020, p. 31), «Amb el canvi de mil·lenni [es produeix] una segona revolució digital, caracteritzada aquesta vegada per la preeminència d'internet, les xarxes socials i la telefonia mòbil [...] el món s'ha convertit en un espai regit per la instantaneïtat, la globalització i la desmaterialització», característiques que han adoptat les imatges i les han convertit amb el seu leimotiv. La xarxa s'ha transformat en el caldo de cultiu per una nova visió, es podria arribar a dir que fins i tot per una nova manera d'existir, dominada pel consum i producció d'imatges visuals:

Internet i la creació d'experiències virtuals està fent del món representat un lloc finit i indolor en el que aviat tindrem l'opció de viure i satisfer les nostres expectatives. Potser no podrem anomenar a aquella experiència viure, però aquell espai, ni real ni somiat, està sent construït dia a dia, amb finalitats polítiques, econòmiques, militars i d'evasió. Serà una nova vida de segona mà, sobre la que convé anar reflexionant. (Hispano i Pérez-Hita, juny 2016)

Les imatges que poblen l'esfera virtual s'han desfet del vincle que les unia a qualsevol referent present de la realitat. A diferència de la capacitat de diàleg entre el referent i el signe, característica de la representació, les imatges han posat en joc el seu poder destructiu, «assassines del seu propi model» (Baudrillard, 1978, p. 13). Un cop desaparegut el referent, tota la interfície virtual, l'estructura que esdevé el medi idoni on les imatges poden subsistir, es converteix en simulacre; no en una cosa irreal sense referent, sinó en una realitat que l'únic referent que té és ella mateixa. La situació que es genera a les xarxes socials i els mons virtuals trenca el vincle amb allò real que es mantenia a la fotografia documental. La imatge que habita a Facebook, a Instagram o a Tiktok es construeix com a una hiperrealitat. Així mateix, la pantalla es converteix en el límit d'allò que podem experimentar, res existeix més enllà d'ella.

Veracitat

Tal com diu l'artista i filòsofa Polona Tratnik (2014, p. 51), «el poder del discurs fotogràfic rau precisament en [...] donar

la sensació de que el que veiem és la realitat d'allà a fora». Fa molt temps que hem desmentit el discurs de la visió neutra induïda per la càmera obscura, que durant els segles XVII i XVIII va servir com a instrument per demostrar el funcionament de la visió (vegeu figura 10). L'aparell tenia com a objectiu demostrar que a través de l'observació era possible arribar a deduccions verídiques sobre el món. Ara ja no entenem la visió només com un procés mecanicista, en el qual a través d'un joc de lents es projecta una imatge nítida sobre un llenç blanc. En la mirada hi intervenen factors interns i externs a l'individu, que la condicionen, construint-la com un mecanisme subjectiu i alterable que funciona en les dues direccions. Observador i imatge esdevenen dos elements actius en el diàleg que suposa la visió. La imatge perd la seva innocència.

Socialment, un dels canvis profunds en la manera com llegim les imatges és el de la pèrdua de la seva credibilitat i de la seva capacitat de mantenir contacte amb el món que representa. Abans de l'aparició de la fotografia digital, la imatge impresa era entesa com una finestra que s'obria a un paisatge, a un moment concret de la realitat; un vincle directe que transportava la mirada al moment precís en què aquesta havia estat realitzada, fent partícip a l'observador d'aquell instant, tot i no haver-hi estat present. La imatge revelada ens connectava directament amb l'objecte.



La credibilitat que tenen les imatges no és només una qüestió pròpia de l'era postfotogràfica, ha estat present en tota la història de la fotografia. Les imatges sempre han estat susceptibles a ser manipulades, ja sigui des de la construcció de l'escena abans de ser capturada per la pel·lícula o després, mitjançant la manipulació del negatiu. Per exemple, la premsa gràfica, que es va generalitzar mundialment al llarg de la dècada de 1930, es va convertir en un document gràfic de la realitat bèl·lica que es vivia a nivell global i, en concret, a l'estat espanyol. Les imatges d'aquell moment, tot i ser

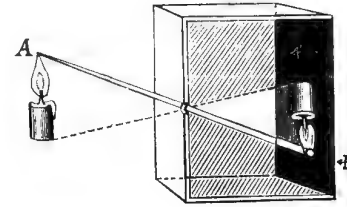


Figura 10. Dibuix d'una càmera obscura. Fizyka i Chemja (1910). Extret de: https://pl.wikipedia.org/wiki/Plik:Camera_obscura_1.jpg

Figura 11. Mort d'un milicià (1936). Robert Capa. Extret de: <https://www.ccma.cat/324/una-copia-original-de-la-mort-dun-milicia-de-cap-a-subhastada-per-140-000-euros/noticia/2888852/>

de gran valor històric i documental, tampoc no s'escapen de la manipulació. Un exemple de possible manipulació fotogràfica podria ser la coneguda fotografia *Mort d'un milicià* (1936) de Robert Capa, que mostra la mort de Federico Borrell Garcia, un soldat republicà anarquista, durant la Guerra Civil Espanyola (vegeu figura 11).

Al llarg de la història, la fotografia ha pres diferents estratègies per arribar de manera més directa a l'espectador i, així, aparentar un grau més alt de veracitat. Aquestes estratègies han estat de caràcter formal, com pot ser la utilització de la fotografia en blanc i negre, per tal d'eliminar un element fàcilment manipulable i subjectiu com és el color; o també de caràcter més ideològic. Un exemple, seria el manifest *Dogme_95*, redactat pels directors danesos Lars von Trier i Thomas Vinterberg el 1995, els quals buscaven un cinema més directe i verídic, que s'allunyés dels afectes especials i d'escenes impossibles, deixant d'utilitzar tècniques d'edició que afegien elements no presents en el propi moment de gravació. En serie un exemple la pel·lícula *Les Idiots*, que von Trier va presentar el 1998 (vegeu figura 12). Al llarg de la història de la fotografia han aparegut diferents estratègies per dotar-la de veracitat, més o menys sincera, on la imatge es mostrés davant l'espectador com a una captura, el màxim fidedigne possible, de la realitat que es reflectia en ella, ja fos mitjançant la manipulació de l'escena; l'ús de formats concrets, com la fotografia en blanc i negre; o el posicionament ideològic.

L'artista i assagista Joan Fontcuberta, al llarg de la seva carrera, ha recorregut diverses vegades a la construcció d'una ficció mitjançant la fotografia. Els seus treballs, que van més enllà de la simple manipulació de la imatge, es basen en la creació de documents, gran part fotogràfics, que sostenen un relat per fer-lo passar com a verídic i històric. Per exemple, l'obra *Sputnik* (1997) explica la desaparició de l'astronauta soviètic Ivan Istochnikov l'any 1968 durant una missió espacial (vegeu figura 13). La presentació de l'obra, on tot estava dispost per a continuar amb la ficció del relat, va ser rebuda com la mostra d'un fet totalment verídics. Fontcuberta, mitjançant la manipulació de documents fotogràfics i escrits, ens mostra com és possible reescriure la història; i com hem de posar en dubte tot allò que ens expliquen, ja que l'engany sempre pot ser present.

Però el canvi entre el procés fotogràfic analògic i el digital provoca un sisme que afecta els fonaments de la fotografia, especialment en com aquesta és entesa per l'espectador. Si històricament



Figura 12. Les Idiots (1998). Lars von Trier. Extret de: <http://lapanera.cl/sitio/los-antiguos-puritanos-del-cine-dogma/>



Figura 13. Sputnik (1997). Joan Fontcuberta. Extret de: <https://www.juanmagonzalez.com/fontcuberta/sputnik.html>

la fotografia ha estat tautològicament lligada a la veritat i a la memòria, la postfotografia trenca avui aquests vincles: pel que fa a allò ontològic, desacredita la representació naturalista de la càmera; en allò sociològic, desplaça els territoris tradicionals dels usos fotogràfics. (Fontcuberta, 2020, p. 15)

L'aparició de la imatge digital provoca una reconsideració profunda dels fonaments que sostenien la fotografia. Tot i que la possibilitat de manipulació del contingut i el discurs és inherent en la fotografia, és amb el píxel quan la mentida es posiciona en primer pla. Amb la postfotografia i la digitalització, no només canvia la percepció social de la imatge, sinó que també apareix una nova visió. Amb les noves tecnologies de producció de la imatge s'imposen nous models de visualització acords al sistema econòmic global, on la imatge ja no es deu a una voluntat de representació del món. Segons Jonathan Crary (2008),

la major part de les funcions històricament importants de l'ull humà estan sent suplantades per pràctiques en les que les imatges visuals ja no remet en absolut a la posició de l'observador en un món real, percebut òpticament. Es pot dir que si aquestes imatges [generades per ordinador] remet a alguna cosa, és a milions de bits de dades matemàtiques electròniques. (p. 16)

A diferència dels halurs de plata presents en la pel·lícula fotogràfica que són afectats per la llum i capturen la imatge d'una manera que es pot entendre com a més directa; la imatge digital es realitza a partir de la incisió de la llum en un sensor, anomenat dispositiu acoblat de càrrega, en anglès *charge-coupled device* (CCD), que en fa una lectura. La variació de la quantitat de llum que incideix en cada cel·la del sensor es processa i es tradueix, en una pantalla, en forma de píxels. La naturalesa artificial i immaterial del píxel fa que aquest sigui fàcilment manipulable, fet que dona a entendre que «per a la fotografia digital la veritat només constitueix una opció, ja no una obstinació» (Fontcuberta, 2020, p. 30). El procés químic i directe de la fotografia analògica es perd i amb ell la falsa noció de veracitat.

La qüestió no consistia en que la fotografia digital també podia mentir, sinó en com la familiaritat i facilitat de la mentira digital educaven la consciència crítica del públic. El primordial no es trobava doncs en la tecnologia digital, si bé aquesta havia actuat de catalitzador, sinó en la creixent actitud d'escepticisme generalitzat per part dels espectadors. Una actitud inèdita i irreversible, un salt epistemològic que constata la rescissió del contracte social de la fotografia imperant fins el moment:

el protocol de confiança en la noció d'evidència fotogràfica. (Fontcuberta, 2020, p. 30)

Però la pèrdua de veracitat en la imatge i el context històric en què vivim, on abunda la manipulació del relat i la utilització de manera gairebé impune d'aquest, no pot resultar en un rebuig o animadversió vers la imatge com a document creïble. És inútil anar contra un ús cada cop més massiu i interioritzat de la imatge, però és necessari educar l'observador a observar, valgui la redundància, que no és res més que mirar amb atenció. La imatge ha de ser entesa com a una construcció on ha de considerar-se, en el mateix grau d'importància, la imatge, el context i qui l'activa. Per tant, respecte a la naturalesa artificial de la imatge, crec que és necessari presentar-la com a tal, no voler amagar els elements que la construeixen, i, d'aquesta manera, fer-la més transparent i a l'hora accessible.

En aquesta mateixa línia treballa l'artista nord-americà Charles Gaines. Els seus dibuixos, pintures i fotografies són una investigació constant per visualitzar com els processos i sistemes metòdics construeixen i condicionen l'experiència estètica, política i del llenguatge. Mitjançant un procés creatiu amb el qual treballa amb imatges, textos i quadrícules —com si fossin capes en un entorn digital—, i mètodes serials, Gaines examina l'estructura de les imatges i es qüestiona com es formen les representacions. Però la seva aproximació als sistemes racionals utilitzats en la tecnologia no té una voluntat empírica i documental que possibiliti l'anul·lació de la subjectivitat de l'autor, sinó que els utilitza per a treure a la llum i qüestionar-se els mètodes de representació des d'un punt de vista polític. Sovint intervé les seves obres amb elements que s'escapen a la lògica metodologia i a vegades propera a les matemàtiques, que utilitza normalment en la concepció de les seves obres. L'ús d'aquesta estratègia formal és el de generar tensió entre allò racional i irracional present en l'obra, buscant un equilibri entre una mirada sistemàtica i objectiva, i una més subjectiva.

La sèrie *Numbers and Trees: Palm Canyon, Palm Trees Series 2* (2019) està composta per obres de gran format on representa les palmeres als barrancs dels oasis del desert de Palm Canyon, a Califòrnia (vegeu figura 14). En les obres es poden veure unes fotografies obtingudes a partir d'instruccions donades a un fotògraf, aliè al projecte, damunt les quals Gaines col·loca un metacrilat on du a terme una representació dels arbres mitjançant un mètode concret. Amb aquestes obres s'apropa a qüestions sobre la naturalesa racional de l'entorn i l'acció subjectiva realitzada per l'espècie humana.



Figura 14. Numbers and Trees: Palm Canyon, Palm Trees Series 2, Tree #9, Kawaiisu (2019). Charles Gaines. Foto: Fredrik Nilsen. Extret de: <https://www.hauserwirth.com/ursula/26698-love-supreme-charles-gaines-trees-david-platzker>

Utilitzant una estratègia formal similar, realitzo les dues obres que formen *Arquitectura (Nicaragua 27-29)* (2021) en les que presento com a protagonistes els elements que li donen corporeïtat, en aquest cas, el píxel com a unitat formal mínima que la constitueix. *Arquitectura (Nicaragua 27-29)* consta de dos dibuixos (01 i 02) (vegeu figura 15) realitzats amb grafit sobre paper tècnic mil·limetrat, on copio la imatge digital procedent d'una pantalla a un suport físic. Durant el procés, els paràmetres que donen forma a la imatge es veuen alterats i agafen una nova formalització, que evidencien la seva naturalesa artificial i posen en dubte l'origen de la representació. Per dur-ho a terme, em centro en com es reestructura una imatge en mapa de bits —una forma bàsica per reproduir una fotografia de manera digital— sobre un format molt concret: un paper mil·limetrat Canson DinA4, un suport estàndard usat en el dibuix tècnic (vegeu figura 16). La imatge s'adapta als nous paràmetres marcats pel nou suport, amb la qual cosa aconseguixo una doble finalitat: mostrar la seva estructura interna, per poder conèixer com es construeix; i tornar la fotografia a un suport físic, on adquireix materialitat.



Figura 15. Arquitectura 01 (Nicaragua 27-29) (2021). Adrià Gamero Casellas.

Performance

Internet, lluny de la visió idealista on s'anunciava com un espai democràtic i lliure, ha esdevingut una màquina on les imatges, i per extensió la informació, s'han vist condicionades per les mateixes condicions de producció dominants que Guy Debord explicava en *La Société du Spectacle* (1967). La xarxa ha creat un lloc idoni on les imatges es mouen fàcilment i en grans quantitats, però de manera controlada per uns motors de cerca i xarxes socials on hi regeixen els mateixos interessos presents en les companyies que en tenen la propietat. Això, lluny de promoure una democratització entre els

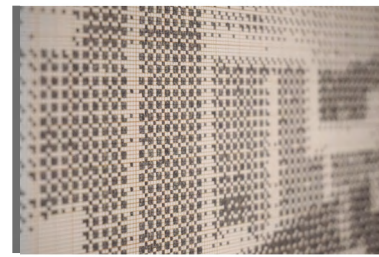


Figura 16. Detall de l'obra Arquitectura 02 (Nicaragua 27-29) (2021). Adrià Gamero Casellas.

discursos presents a la xarxa, produeix una eliminació de tots els relats que s'allunyen de la norma o molesten, per tant, la realitat present en les imatges que consumim en les nostres pantalles cada vegada està més unificada, és més pobre.

És més que evident que vivim en un societat immersa en allò visual. Aplicacions com Instagram o TikTok van tenir al voltant de 1000 milions i 800 milions d'usuaris actius el 2020, respectivament. Les imatges són presents en tots els espais de la nostra socialització, esdevenint-ne consumidors i productors al mateix temps. «Sense cap mena de dubte hi ha un excés visual, però d'una hegemonia que no cessa de repetir les mateixes imatges» (Soto Calderon, 2020, p. 13). Aquest excés no és res més que una repetició de certs patrons controlats per un sistema dominant que selecciona i elimina els trets diferencials que poden aparèixer en elles. Es produeix una saturació visual que anul·la o incapacita la nostra mirada, i al mateix temps, la força de les imatges per generar noves relacions i imaginaris; d'aquesta manera moltes realitats queden invisibilitzades i deixen d'existir.

Andrea Soto Calderon proposa fer un canvi entre la imatge com a esquema, en la qual la seva estructura rígida i tancada es limita al seu contingut visual i al seu caràcter representatiu, i la imatge com a escena. Aquesta última «admet el discurs, la representació, la imatge, allò visible i allò que no adquireix visibilitat» (Soto Calderon, 2020, p. 98). «L'Escena exposa diferents maneres on una mateixa cosa pot ser percebuda. Per això permet a les coses bascular el seu significat, reconfigurar les coordenades d'un camp d'experiència, i no determinar una manera de veure ni instaurar una manera específica de ser» (Soto Calderon, 2020, p. 99), per tant la imatge queda oberta a noves activacions i realitats. Aquest canvi en la manera com entenem les imatges, com a consumidors i com a creadors, que reclama Soto Calderon, es produeix quan es deixa enrere la lògica de la representació. Això no vol dir deixar de realitzar imatges representatives, sinó deixar oberta, o esquinar, la relació entre l'objecte i la representació per tal que altres lectures puguin aparèixer. Per poder recuperar aquesta energia creadora, la imatge s'ha de moure entre la semblança i la diferència amb la realitat, amb l'objecte representat, per tal de poder-la qüestionar. És en aquest punt que la imatge esdevé útil i crítica. A partir d'aquí, la representació només es manté com a contacte entre la imatge i la realitat que la precedeix, podent-se gestar en ella una llavor de canvi per a repensar allò que és real.

Tota imatge, si és imatge, incorpora una manera de veure, crea un lloc des del qual ser vista. Si volem realment llançar una mi-

rada nova a allò que les imatges són, a allò que fan, als efectes i afectes que produeixen, hem de posar en qüestió les identifications que es fan de l'ús de les imatges amb la idolatria, la ignorància i la passivitat. No es tracta, doncs, d'una reflexió que promogui una especie d'escola de mirada que ens ensenyi a llegir, interpretar o descodificar imatges; tampoc de com devem veure les imatges o què devem veure en elles. Es tracta de relacions obertes que ens permetin exercitar una mirada indisciplinada. No estem davant de les imatges, estem entre imatges. La qüestió és més aviat com aixecar altres imatges, què fer amb les imatges que veiem i com ens fan circular. (Soto Calderon, 2020, p. 104)

En aquest sentit, l'any 1924 Aby Warburg va iniciar la seva obra *Atlas Mnemosyne* (vegeu figura 17), que es quedà incompleta el 1929 a causa de la seva mort. Volia construir una cartografia oberta basada en imatges, en la qual la història no fos explicada per allò que representava cada una d'elles, sinó que el seu conjunt i la seva disposició permetés establir vincles i evocar analogies. El que resultava de l'anàlisi de l'atles no es trobava en una fotografia concreta d'una obra d'art, d'un moment quotidià o d'una escena històrica, sinó que s'amagava entre les imatges. Soto Calderon (2020) ens avisa que «comprendre una imatge significa no comprendre necessàriament tots els significats possibles. Com ja ens va descobrir Warburg, el temps de la imatge no és el temps de la història, sinó el de les supervivències» (p. 90). Aquest «entre les imatges» és allò que Georges Didi-Huberman (2018, p. 32) es refereix com a llacuna, on s'amaga el que és real; ja que les imatges, si les mirem com a fragments d'un arxiu, com a representacions, només ens poden mostrar fragments anacrònics i fora de context.

Més enllà del paper que tenim nosaltres com a espectadors i creadors d'imatges, també hi juga un paper molt important la interfície per on aquestes es desplacen. El sistema econòmic i social, que estableix les regles de les plataformes de la informació que utilitzem la majoria d'usuaris, premia amb visibilitat les imatges que no suposen cap perill respecte el que està establert, convertint-les en una massa uniforme sense capacitat de subversió, un mer producte. Infinitat d'imatges idèntiques envaeixen la xarxa cada dia a la recerca de la diferenciació de l'individu davant la massa, però aquestes acaben participant de manera inevitable en l'augment de l'homogeneïtzació, pel fet de ser cada una d'elles idèntica a l'anterior. L'obra *Suns from Sunset from Flickr* (2006 - actualitat) de Penelope Umbrico es fixa en aquestes imatges de postes de sol que es reiteren contínuament a la xarxa (vegeu figura 18). A partir de les fotografies a la plataforma Flickr, en descarrega i n'imprimeix deu mil per a realitzar un gran mural,



Figura 17. Atlas Mnemosyne (1924). Aby Warburg. Extret de: https://elpais.com/diario/2011/02/13/tendencias/1297551601_740215.html

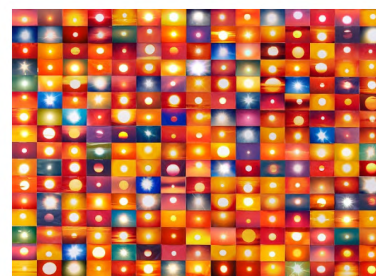


Figura 18. Suns from Sunset from Flickr (2006 - actualitat). Penelope Umbrico. Extret de: <http://www.penelopeumbrico.net/index.php/project/suns-from-sunsets-from-flickr/>

amb el qual omplir les parets del museu. Davant la popular obra, Fontcuberta (2020) es pregunta: «Té sentit esforçar-se en obtenir una fotografia addicional? Aporta alguna cosa la que nosaltres fem a allò ja existetn? Val la pena alimentar la contaminació gràfica dominant?» (p. 42). En la meua opinió, es poc probable.

Gran part de les imatges que habiten a les xarxes socials comporten l'expansió d'una nova realitat cada cop més escassa de diversitat, convertint-se en una màquina homogeneïtzadora de les representacions que s'hi generen; el que per Zygmunt Bauman és una conseqüència de la societat líquida en la qual vivim. Com més volem diferenciar-nos de la massa, més caiem en l'error de repetir certs patrons que no fan més que submergir-nos en ella. Amb cada imatge la realitat es veu més limitada i reduïda, dificultant la possibilitat de repensar i qüestionar el món, del qual ens trobem cada cop més desvinculats. El fet de disminuir o desaparèixer aquest ventall de possibilitats i mirades, provoca que també desaparegui la força de ruptura per crear noves relacions.



Figura 19. Estructures que sostenen una imatge (02) (2021). Adrià Gamero Casellas.

L'obra *Estructures que sostenen una imatge* (maqueta 01 i 02) es mou en aquest espai d'esquinçament de la imatge (vegeu figura 19). A partir de l'apropiació d'una imatge representativa d'una llar començo a reconstruir, en forma de diorama, l'espai visible en la fotografia, però, als pocs minuts, se'm plantegen varis problemes: com he de sostenir les parets i el sostre?, com simulo les llums ambientals que il·luminen l'estança?, com reproduïxo els objectes que s'hi mostren? Això em porta a recórrer a la imaginació per tal de construir un simulacre, el màxim fidel a la fotogràfica inicial. En aquest moment, les meves habilitats d'imaginació i construcció entren en joc. La construcció és enregistrada mitjançant unes càmeres situades dins d'aquesta, per obtenir

una nova imatge, i projectar-la en una pantalla com a simulacre de la fotografia original; la maqueta es converteix en el simulacre d'aquesta. En el procés, cada nova imatge posa en dubte el seu origen, al mateix temps que es mostra a l'observador com a una construcció, una representació cada vegada més distant de la realitat. Tota aquesta nova estructura que esdevé la maqueta (vegeu figura 20), suposa un exercici d'imaginació i de reinterpretació que dota la imatge de la capacitat de propiciar noves lectures, que en tot moment es presenten com a ficció o construcció, trencant amb la construcció dels significats de la imatge com a esquema. La seva intenció és la d'anul·lar, mitjançant la paròdia i l'exageració, les rígides estructures presents en les imatges de les interfícies digitals, per tal d'obrir-les a nous sentits, noves formes.

És en l'estructura que s'estén al voltant i entre les imatges on persisteix el poder performatiu d'aquestes. El poder performatiu i

l'eficàcia de les imatges es construeix a partir d'una tensió entre semblança i dissemblança. Perquè hi hagi imatge és necessari que s'introdueixi una diferència. En aquell interstici, en aquella llacuna, la imatge troba la seva manera pròpia de funcionament, lleu i imperceptible, ser imatge és sempre semblança i diferència a la vegada, això és, torçar el sentit de mínim un element reconeixible, a partir d'equilibris lleugers que juguen amb la seva estructura. És important exercitar-se en aquest equilibri, perquè les imatges saturades de l'irreal són incapaces de crear vincles amb allò de què es distancien. [...] Aquest potencial diferencial és el que les hi permet fer i desfer estereotips, per formar altres sentits del comú, però en un joc que és sempre conflictiu, un treball que es debat entre la promesa i el seu incompliment. (Soto Calderon, 2020, p. 55)

L'estructura que es troba al voltant de la imatge, el que Didi-Huberman anomena llacuna, és on aquesta entra amb contacte amb la realitat, on exerceix el seu poder performatiu i esdevé una eina per a crear nous vincles i noves mirades. Tota imatge es mostra com a un fragment incomplet, com una representació d'una realitat que mai podrà ser recuperada, però que si es manté amb contacte amb la realitat mitjançant la diferència, sempre hi ha la possibilitat del dubte, el qüestionament i la creació; és aquest «lloc» on s'amaga el que podríem anomenar la «veritat» de la imatge.



Figura 20. Detall de l'obra Estructures que sostenen una imatge (02) (2021). Adrià Gamero Casellas.

TEMPS: CRONOLÒGIC VS. DIGITAL

Temporalitats diferents

Viure en una societat visual, dominada per la instantaneïtat i ubiqüitat de les imatges, ha comportat un canvi en la nostra concepció de l'espai i el temps. La realitat experimentada de manera directa perd protagonisme en la nostra quotidianitat, amb el perill que suposa per aquesta de ser deformada o simulada mitjançant intermediaris que, sense ser-ne conscients, es desvinculen del seu referent. El temps, i la seva acceleració, o com a mínim la percepció social de l'augment de la velocitat d'aquest, també és un factor essencial en el canvi espai-temporal en què estem sotmesos des de la revolució industrial, però que, amb l'entrada a l'era digital, s'ha vist més accentuat. Si el simulacre suposava la suplantació d'un espai per un altre de nou i autoreferencial, que s'auto-erigia com a únic, la velocitat i l'acceleració suposen la contracció de l'espai i del temps, fins al punt de la seva desaparició, o com a mínim, de córrer el perill de quedar reduïts a la seva ínfima expressió i experiència, tant que no siguem capaços de tenir-ne consciència.

Judy Wajcman, en el prefaci del seu llibre *Pressed for time. The acceleration of life in digital capitalism* (2015), ens dona un exemple de com pot canviar socialment la concepció del temps i com, més enllà de l'avanç tecnològic present en tota societat, som les persones les que hem propiciat, amb el nostre comportament, l'acceleració de les nostres vides. Wajcman ens relata un viatge d'adolescència a Papua Nova Guinea, on conviu amb els habitants d'un poblat aïllat en una petita illa. Compartint el seu dia a dia, es fixa en les reticències de la població local davant dels seus suggeriments per incrementar la producció en l'elaboració de llet de coco. La seva sorpresa és que no tenen

ni el més mínim interès en accelerar el procés: sempre havia requerit i sempre requeriria un dia enter. Avui, quaranta anys després, mentre escric aquest llibre atabalada pel temps, em pregunto perquè insistí tant en que estalviar temps devia ser la nostra directiu primordial, un bé inqüestionable. Des de llavors he après que les coses importants de la vida no es poden quantificar, cronometrar, mesurar o accelerar. (Wajcman, 2017, p. 10)

La percepció social del temps en la realització dels processos del dia a dia ha estat d'una acceleració constant que s'ha anat incrementant des de l'inici de la industrialització, a la segona meitat del segle XVIII. Les tasques dins del sistema productiu es realitzen de manera més ràpida, però, al contrari del que

semblaria una disminució del temps de producció, en benefici dels moments d'oci, n'ha suposat un increment i una eliminació de les divisions temporals. La separació entre treball i oci s'ha desdibuixat, beneficiant la implementació de les lleis que regeixen el sistema productiu en tots els aspectes de la vida. Aquesta fórmula ha esdevingut una estratègia de mercantilització més, en la qual ens hem vist atrapats, fent que cada cop sigui més difícil escapar de la voràgine de tasques, informació i comunicacions que manté a la nostra societat en moviment constant, però, alhora, ancorada en un immobilisme permanent. Les imatges es repeteixen infinitament i perden el seu poder performatiu, fet que provoca un efecte anestesiànt, que no ens facilita sortir-ne. Tot plegat, genera un etern retorn, provocat per la descontextualització i la fragmentació de la informació, que ens manté alienats de la realitat.

Amb la tecnificació de les nostres vides i la disminució de l'espai degut a la gran velocitat a que aquesta viatja, ha sorgit una massa global interconnectada que es manté sotmesa a la voluntat dels mitjans d'informació, i al control que aquests fan de la realitat. El temps s'ha escurçat, i les distàncies s'han comprès, convertint l'espai en la *global village* de David Harvey (1990, p. 240). Un temps que, com diu Guardiola (2018, p. 98), es regeix pel directe, l'actualitat, l'etern retorn i l'alta velocitat.

El temps de les mercaderies, i hi podem incloure les imatges, és un temps cíclic, la seva renovació contínua pivota al voltant del valor generat per la marca. El temps de la mercaderia no es compta en lustres o en anys, ja que la mercaderia neix, creix i mor dins la lògica dels diners; la seva temporalitat és econòmica. Això fa que cada individu sigui un cronòmetre viu que participa constantment del cicle vital de la mercaderia, del temps de la producció i del consum. Fins i tot l'oci es torna temps de producció. El temps històric esdevé, aleshores, el temps de la producció econòmica, un temps del qual els individus no poden disposar. (Guardiola, 2018, p. 99)

Les imatges com a producte bàsic, tant econòmic com social, han estat sotmeses i condicionades per l'acceleració temporal. De la mateixa manera que passa amb els processos de la nostra quotidianitat, amb l'increment de la velocitat i de la capacitat per desplaçar informació s'ha creat un ecosistema idoni, on les imatges es mouen en un interval mínim de temps per l'esfera global, connectant els individus de manera immediata, sigui quina sigui la seva llunyania. Provocant un escurçament del temps i l'espai que els separa fins a fer-los desaparèixer. La ubiqüitat en el món de les imatges, i per extensió de la informació, ha esdevingut una característica

primordial. El model econòmic es basa en ser cada cop més productiu, cada cop més ràpid i cada cop més disponible, per tant, a més velocitat, més augmenta el valor del nostre temps.

Les imatges són el clar exemple d'aquesta intrusió en la vida privada dels valors del sistema productiu. A mesura que aquestes anaven dominant tots els espais de socialització entre individus, també s'implementaven estratègies per fer-les més rendibles: venent productes a través d'elles, estudiant el seu ús per extreure'n patrons de consum i convertint-les en les noves formes per mantenir la població informada. Les noves grans companyies tecnològiques, com Instagram, Facebook, Tik Tok, YouTube, han tingut un paper fonamental alhora de generar aquest nou context. L'esfera virtual està sostinguda al voltant de la imatge i esdevé un ecosistema on «mirar» i «ser vist» significa situar-se en el món, un món del tot visual.

Una de les temàtiques tractades en l'obra l'artista estatunidenca Sarah Sze és la societat hipertecnificada en la qual vivim, un ecosistema virtual on habita una ingent quantitat d'imatges que saturen la nostra mirada, al qual accedim de manera insistent a través dels dispositius pantalla que ens acompanyen a tot arreu. Les seves obres exploren el paper de les tecnologies i la informació en la societat contemporània, i es formalitzen en instal·lacions de grans dimensions on es fan presents l'acceleració, l'altra velocitat i la densitat presents en l'estil de vida actual. L'ús d'imatges, de projeccions i la sobreposició i manipulació d'aquestes ens situen en un entorn dominat pels estímuls visuals i per l'experiència sensorial. A *Shorter than the day* (2020) Sze eleva al mig de l'espai una estructura metàl·lica, formada per un entramat de varetes d'acer i alumini, les quals sostenen mil fotografies que formen una cavitat circular en el seu interior (vegeu figura 21). Les imatges, que mostren fragments de cel durant diferents moments del dia, entre la sortida i la posta de sol, juntament amb l'estructura radial, ens remet a un sol mecànic que ens il·lumina, però no amb la llum natural de l'astre, sinó amb les mil representacions d'aquest. L'obra esdevé un model —a escala comprensible per l'esser humà i limitat per les seves característiques físiques— de la hiperrealitat desenvolupada per Baudrillard, on l'objecte real és simulat per el seu signe. També cal destacar les dues instal·lacions realitzades per a l'espai de la Fondation Cartier pour l'art contemporain. *Twice Twilight* (2020) i *Tracing Fallen Sky* (2020) formen part de la sèrie *Timekeeper*, començada el 2015, en la qual Sze investiga sobre la imatge i la creixent sobreposició entre el món material i el virtual en la nostra experiència (vegeu figures 22 i 23). Agafa com a inspiració

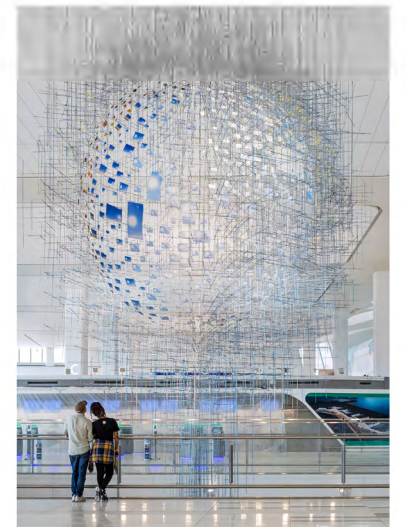


Figura 21. *Shorter than the day* (2020). Sarah Sze. Extret de: <https://www.thisiscolossal.com/2020/06/sarah-sze-shorter-than-the-day/>

per aquestes obres dos instruments anacrònics utilitzats per cartografiar el cel i traçar la rotació de la Terra, el planetari i el pèndol, en un intent de transmetre el misteri i la complexitat presents en els nostres intents per mesurar i pautar el temps i l'espai.

Viure entre, o saturats per, imatges ha comportat un canvi en la manera com definim les relacions socials i en com ens relacionem amb l'entorn. Aquestes s'han convertit en intermediaris en la nostra experiència hipervisual i, a l'hora, en una forma de viure en societat. El flux constant d'informació i imatges que succeeix a internet constitueix l'engranatge bàsic de la nostra estructura social. En fem ús a diari i en gran mesura, ja sigui com a receptors o emissors, convertint-nos en éssers completament visuals, no només per l'ús predominant del sentit de la visió, sinó perquè hem convertit la nostra vida, el nostre cos i la nostra existència en mera imatge. Si no és a través de l'enregistrament fotogràfic no existim, o com a mínim, la nostra existència no és tan «real» i «autèntica». Ja no obtenim fotografies per captar aquell fragment de temps i realitat i guardar-lo com un record, sinó que fem fotografies, o millor dit ens fotografiem, per emmarcar-nos en un lloc concret, per estar presents. Busquem exhibir-nos en tot moment i això comporta un gran esforç temporal i tecnològic.

Imatge, temps i tecnologia han esdevingut les tres potes que, de la mateixa manera que el primer triumvirat a l'antiga Roma, governen les nostres vides il·lícitament. Aquests nous dispositius de poder han aconseguit sotmetre'ns de manera absoluta i constant; i en un procés sigil·lós, però incessant, ens han convertit en adeptes, a contra cor, de la seva velocitat i immediatesa. «La seva impulsivitat acostuma a ignorar totes les fronteres: travessa espais i temps, devora tot el que podria haver quedat fora i fagocita qualsevol alternativa que s'interposi en el seu camí» (Sibilia, 2009, p. 24). A partir d'ara, res es pot escapar i quedar fora del control d'aquest nou sistema social.

Temps digital

La velocitat i l'acceleració del temps han estat factors presents des de l'aparició de la divisió entre la vida rural i la vida moderna a la ciutat. Amb la industrialització i la modernitat, apareix la necessitat per part del sistema de producció de pautar el temps per tal de poder-lo mercantilitzar. L'ús del rellotge en els llocs de treball es normalitza i el temps s'estandarditza. Amb el progrés i la necessitat del sistema

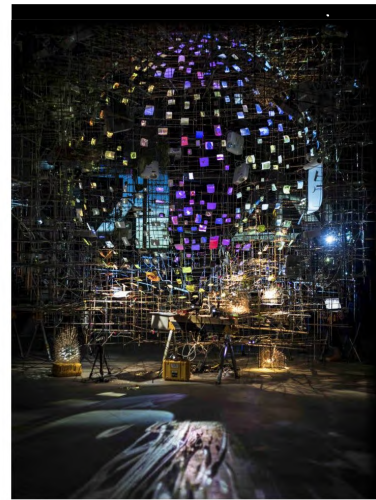


Figura 22. Twice Twilight (2020). Sarah Sze. Extret de: <https://www.apollo-magazine.com/sarah-sze-fondation-cartier-sculpture/>

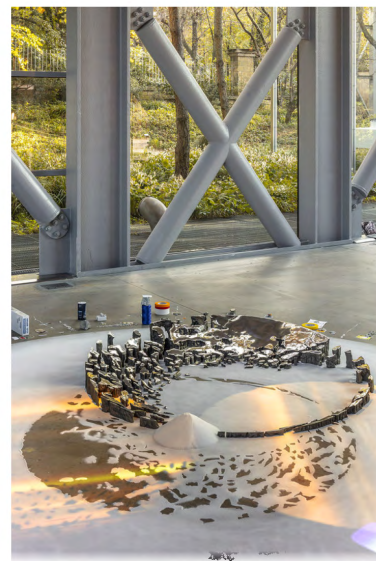


Figura 23. Tracing Fallen Sky (2020). Sarah Sze. Extret de: <https://www.factum-arte.com/pag/1660/tracing-fallen-sky>

econòmic per augmentar la productivitat temporal, apareix el factor de la velocitat. Però la velocitat i l'acceleració característiques de la nostra societat no esdevenen una novetat introduïda amb les noves tecnologies de la informació. L'aparició de grans avanços tecnològics com la màquina de vapor, el ferrocarril, el telègraf i el telèfon, ja van propiciar que canviés la consciència que la societat tenia del temps, l'espai i l'entorn. Va estar el telègraf el que va transformar per complet l'accés a la informació, fent possible enviar missatges de manera gairebé instantània entre dos punts distants, però abans ja ho va fer el tren, facilitant el desplaçament en llargues distàncies i escurçant l'espai entre origen i destí.

Tot i que l'experiència del temps històric es va veure alterada, es mantenia la linealitat passat-present-futur. Però amb l'aparició de la TV el temps cronològic i lineal s'interromp, i deixa pas al temps de la pantalla, que Paul Virilio anomena «temps cronoscòpic». Aquest esdevé un temps cíclic, on la informació es repeteix constantment i ens immobilitza en el moment que té lloc en la pantalla, en un present que s'eternitza. Les imatges prenen un lloc privilegiat a les nostres vides i les pantalles es converteixen en intermediaris amb la realitat, ocupant cada cop més espai, fins a arribar a l'actualitat on els dispositius, com els smartphones, s'han convertit en una extensió dels nostres cossos i la pantalla en una extensió de la nostra mirada.

La sobreexposició a les imatges a la que estem sotmesos ha canviat completament l'experiència del temps i de la realitat. Vivim entre imatges i les consumim constantment a través dels dispositius personals, fins el punt que aquestes s'han convertit en uns ulls de segona mà. El domini gairebé absolut que té la pantalla sobre les nostres experiències ha propiciat una dissolució entre la vida física i la vida virtual, sent incapaços de distingir-les. Aquests dos estats diferents, matèria i virtualitat, es regeixen per dos temporalitats diferents. En el camí que comença Virilio, Wacjman afirma que el temps de les tecnologies ja no forma part del temps cronològic, sinó que pertany al temps que vivim a través de les pantalles i al coneixement de la realitat que se'n deriva. Per una banda experimentem el temps cronològic vinculat al món material i per altre el temps digital, en el què ens submergim en el moment que consumim imatges en pantalles. Actualment moltes vegades ja no distingim entre la vida material i la vida virtual, desdibuixant-se, així, els límits que les separen, però, tot i no ser-ne conscients, la percepció del temps que transcorre és diferent. El temps cronoscòpic entra en joc. Virilio

es referia al temps propi de les tecnologies de la informació i de la comunicació: passem d'un temps històric a un temps

instantani basat en el present on el que es mesura en relació amb l'abans, el durant i el després, es valora en relació amb allò subexposat, exposat i sobreexposat a les pantalles. [...] Si el temps cronològic ens confronta amb l'evolució i la causalitat dels fets i amb la transformació i degradació de la matèria, el temps cronoscòpic ens confronta, en canvi, amb els pseudoesdeveniments que les imatges cristal·litzen, amb els cossos virtuals i amb els milions de dades que les pantalles ens ofereixen. (Guardiola, 2018, p. 35)

Els dos temps, cronològic i cronoscòpic, es regeixen per les mateixes pautes dictades per el sistema de producció. L'acceleració i l'alta velocitat és present en tots els espais de la nostra societat, tant físics com virtuals, però el fet de generar-se en materialitats diferents fa que no els afecti de la mateixa manera les lleis físiques. Si en el món físic el temps transcorre de forma lineal, en la interfície virtual no. En aquesta, tot i donar una sensació de moviment constant generat pel canvi continu de les imatges que s'hi mostren, el temps s'atura i ens manté en un present constant definit pel temps que observem la pantalla. És el mateix que devia experimentar l'estàtua de Buda en posició de meditació, quan l'artista coreà Nam June Paik la va situar davant una pantalla de televisió, on s'hi retransmetia en directe la imatge de la propia estàtua, captada per una càmera de vídeo. L'obra, anomenada *TV Buddha* (1974), és una de les més representatives de Paik, que va centrar gran part de la seva obra a l'experimentació al voltant del vídeo i dels dispositius de visualització (vegeu figura 24).

Aquest temps cronoscòpic, correspon al temps digital que anomena Javier Chozas en el seu assaig *El tiempo digital Narciso narcotizado* (2014). És un temps que, a diferència del que experimentem en el món material, és atemporal. En ell desapareix la diferència entre passat, present i futur. El



Figura 24. TV Buddah (1974). Nam June Paik. Extret de: <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-modern/exhibition/nam-june-paik/exhibition-guide>

temps només transcorre entre el fragment de segon que hi ha entre el salt d'una imatge a la següent, un espai tan mínim que som incapaços de percebre, per tant ens situem en un present continu on només vivim el moment exacte que observem la imatge. Però la desaparició del temps lineal no ens situa en un espai sense temps, sinó al contrari. La sensació és la d'acceleració i moviment constant provocat per el desplaçament del dit sobre la pantalla i la successió eterna d'imatges.

El cert és que el sentit comú ens dicta la idea que, en lloc de viure en un estat de suspensió, vivim en un de completament diferent, definit per la continua successió d'esdeveniments, el que en darrer terme ens porta a identificar-ho amb el moviment i amb una consciència plena d'aquí i ara, no obstant, ens torna a dirigir a la dissolució de l'individu en el temps ja que, si un esdeveniment passa darrera un altre sense cap interval entre ambdós, l'experiència es posposa per la urgència d'oferir resposta al nou estímul, no permetent agafar consciència d'ell, el que en últim terme ens torna de nou a l'eliminació de l'experiència temporal. (Chozas, 2014, p. 50)

Chozas realitza un seguit d'obres que, a mode de dispositius per a calcular i visibilitzar el pas del temps, situen l'espectador en un espai indeterminat on és capaç de percebre les diferències entre el temps de la realitat física, on viuen els nostres cossos; i el temps de l'esfera virtual, on es dirigeix la nostra mirada i roman la nostra experiència. L'obra *Dos Relojes* (2013), està composta per dos rellotges industrials de paret. En un, les busques es mouen al ritme que marca el temps universal coordinat o UTC, i, en el segon, el temps transcorre segons l'activitat detectada al Twitter de l'artista. De manera directa i física, Chozas ens situa davant l'existència del temps digital i ens converteix en observadors conscients d'aquest, sense arribar a ser-ne participants. A *Tengo miedo 2* (vegeu figura 25), una instal·lació presentada el 2013, tracta l'estat de percepció temporal que es té quan naveguem per les xarxes socials, un estat de distanciament en relació amb el curs del temps i amb l'experiència física, a favor d'una altra que és simulada i, per tant, virtual.

La imatge accelerada

Guardiola fa una relació entre el temps digital, proporcionat per les noves tecnologies, i les noves formes de producció implementades per les grans empreses tecnològiques, on desapareix per complet la divisió social del temps, tenint com a conseqüència la precarietat temporal i vital.



Figura 25. Tengo miedo 2 (2013). Javier Chozas. Extret de: <https://webs.ucm.es/BUCM/blogs/PorArteDeBlog/8429.php>

L'en temps real del temps cronoscòpic és una mena de desaparició de la durada, i també de l'espai. Tant és així que hem arribat a naturalitzar la sensació d'irrealitat permanent. La forma que adopta aquest temps cronoscòpic és la d'un temps global únic, una mena de suspensió del temps o del no temps. Un temps que es caracteritza per la urgència, la velocitat i la compressió spatiotemporal. Les noves tecnologies no ens han alliberat del temps productiu, sinó que ens mantenen més ocupats; també l'oci s'ha convertit en una activitat productiva: tant el consumidor cultural com l'usuari de les xarxes socials produeixen informació que serà engolida pels mercats. Quines en són les conseqüències? La pobresa temporal i la prioritització del temps de la mercaderia (física o virtual) per sobre del temps biològic i dels cicles naturals. (2018, p. 36-37)

Les imatges, en un món on el sistema dominant ho engoleix tot i ho adapta per a tal de treure'n profit, no ha tardat a modificar o apropiarse de les dinàmiques de lliure circulació d'informació que en un principi idealista i ingenu poblaven internet. Les noves tecnologies, aplicacions i gadgets, rere l'estendard que onegen als quatre vents, on proclamen la millora de la vida i la facilitació de les tasques, s'amaga una voluntat regida pel mateix sistema de producció que impera en el món físic. És més, de manera perversa, han escampat les seves pràctiques fora del temps i els espais destinats al treball, de tal manera que ens hem convertit en productors, però també en mercaderia, durant els moments d'oci.

Tot el que fem és susceptible de ser monetaritzat i entrar en el sistema productiu: imatges que consumim a les xarxes socials, innocents likes que posem a les coses que ens agraden, selfies i jocs de reconeixement facial que compartim amb amics i familiars, dades de la nostra activitat diària que enregistrem amb els nostres dispositius. Tot, treball i oci, s'emmarca dins del sistema de producció. L'espectacle de Guy Debord en el seu màxim esplendor. Debord, en el seu manifest *La Société du Spectacle* (1967) definia una societat, la del capital, on tota relació social era intervinguda per imatges. Aquest cúmul de relacions que formaven, i formen, la societat, era el que anomenava espectacle. Un món on tot allò que constitueix el real ha estat substituït per la seva representació, un mer producte.

La societat postindustrial és el màxim exponent d'aquest temps dominat per la indústria que ho engloba tot, és productor de mercaderies consumibles i al mateix temps mercaderia consumible, i reuneix en ell vida privada, vida econòmica i vida política. D'aquesta manera, tot el temps que la societat disposa, es converteix en matèria prima. Un temps social-

ment destinat a l'oci i a les vacances, i que les imatges el converteixen en desitjable, transformant-se en un altre producte de consum. La intenció del mercat és vendre's aquest temps com a aquell moment ideal que hem d'assolir en la vida real o perseguir cíclicament mitjançant el consum. Però, fins i tot, en aquests moments reservats per la vida, el que es reproduïx i s'ofereix a la vista no es res més que l'espectacle de les imatges, representant com a vida real el que és la culminació de l'espectacle. Les xarxes socials com Instagram o Tik Tok, que acaparen les noves formes d'informació i màrqueting, i són una font de beneficis enormes pel què fa a la recopilació i venda de dades, són un exemple de com l'espectacle s'ha apoderat de tots els aspectes socials de la vida.

La imatge social del consum del temps, està exclusivament dominada per els moments d'oci i vacances, moments representables a distància i postulats com a desitjables, com tota mercaderia espectacular. Aquesta mercaderia s'ofereix aquí, explícitament, com el moment de la vida real el retorn cíclic del qual s'ha d'esperar. Però inclús en aquests moments reservats per a la vida, el que es reproduïx i s'ofereix a la vista no es més que l'espectacle, que arriba d'aquesta manera un grau més intens. El que es representa com a vida real es revela simplement com a la vida més realment espectacular. (Debord, 2020, p. 136)

L'alentiment del temps

Contràriament a l'atracció que causaven les noves tecnologies de la imatge i la informació als artistes de la segona meitat del segle XX, actualment, apareixen artistes que advoquen per un ús més cautelós de les noves tecnologies, mesclant-les amb tècniques analògiques o directament buscant maneres manuals o oposades a les tècniques digitalitzades presents en els processos de producció, i en els aparells que utilitzem a diari. Paral·lelament, ens trobem en un moment on l'slow life és adoptat en molts espais de la societat com a posició de replantejament i resistència al sistema dominant, posant el punt de mira en l'acceleració del temps i la vida que ens marca el ritme de producció. Sorgeixen diferents artistes que centren la seva pràctica en posar en dubte la hipertecnificació de la societat, plantejar uns processos de producció més adequats al ritme de vida humana, o posant èmfasi en la reutilització dels dispositius tecnològics i les imatges —ve sigui per donar-los-hi un nou ús o apropar-s'hi des d'una visió arqueològica.

L'artista portenya, establerta a Los Angeles, Analia Saban, ha establert una sintonia entre les tècniques que ens oferei-

xen les noves tecnologies i les pròpies de sistemes de producció del segle passat. En el seu taller es barregen màquines de tall làser i talers manuals, que produeixen peces que se situen entre l'estètica present en els circuits electrònics i l'artesanía (vegeu figura 26). De la mateixa manera, opta per la reutilització de materials electrònics com plaques base, que l'alta velocitat de l'avanç tecnològic ha deixat obsolets ràpidament. En el procés de producció apareix una necessitat d'alentir el temps, per dur-lo a una escala humana, que es manifesta en oposició a la velocitat pròpia dels elements representats en l'obra.

La recuperació d'aquest temps cronològic situa en una posició de resistència al món dominant de la tecnologia i de les imatges, però no des d'una postura taxativa d'oposició, ja que això causaria alienar-se de la societat i la seva evolució, i no ens duria enlloc, només a la oposició. Com ens indica Soto Calderon (2020, p. 32), el que ens hauria d'importar a l'hora de construir una visió crítica ha de ser la seva «força material de creació: la seva capacitat per generar excessos, cossos desorganitzats que sobrepassin els límits d'allò establert i redibuixin la seva configuració». La funció d'aquest nou discurs crític no ha de ser la de visibilitzar un sistema productiu o temporal que ens condiciona la nostra experiència, sinó la de buscar maneres per alliberar-nos d'aquestes pautes i reorganitzin les relacions de poder. Una nova mirada a les tecnologies actuals no hauria de tenir com a objectiu la destrucció d'aquestes, sinó la seva recomposició, acte que implica una creació a partir del qüestionament de la història. Potser aquesta crítica a de passar per una relectura de les tecnologies i les imatges, per adaptar-les a un temps més humà. «Caldria aprendre a habitar i practicar l'espai mediàtic a contracorrent, generant fluxos paral·lels, trencant la unidireccionalitat dels missatges o els binarismes hegemònics, produint i disseminant els contraplans necessaris» (Guardiola, 2018, p. 134)

El *found footage* és un exemple de com aproximar-se a la producció accelerada i ingent d'imatges provocada pel sistema dominant, però sense ser-ne partícip, aquesta tècnica narrativa «no solament interromp aquesta cadena econòmica i de sentit, sinó que de vegades també elabora un discurs per veure i posar en alerta com operen els excessos del capitalisme» (Guardiola, 2018, p. 136). Amb aquesta pràctica és possible desaccelerar el ritme de les imatges i poder-les dotar de nous sentits o crear relacions inesperades que obrin un camí a repensar les relacions de poder dominants.

L'obra de Christiane Baumgartner és un exemple de com des d'una mirada artística es tracta aquest moment de dissocia-



Figura 26. Tapestry (Optical Mouse, Computer Chip for Motion Detection, Xerox, 1980) (2018). Analia Saban. Extret de: <https://glasstire.com/2019/04/08/tapestry-as-semiconductor-a-chat-with-analia-saban/>



Figura 27. Transall (2002 - 04). Christiane Baumgartner. Extret de: <https://www.moma.org/collection/works/95149>

ció entre el temps cronològic i el temps cronoscòpic. El seu treball té com a punt de partida imatges on el moviment és inherent: escenes bèl·liques, autopistes i vídeos on la càmera està en moviment. Aquest moviment i velocitat present en la imatge original, i característic de la pantalla, és congelat en un fragment de segon, un frame, per a després ser reconstruït de nou mitjançant la xilografia, una tècnica que per a ella és important, tant conceptualment, com pel procés manual a l'hora de reconstruir la imatge; en els dos casos hi ha un alentiment del temps (vegeu figures 27 i 28). Baumgartner, recupera aquest temps cronològic mitjançant el procés manual de creació de l'obra, i afirma que «*the cutting process is quite important, it is a slowing down, a recovery of what we have lost*» (Cristea, 2011, p. 9). L'artista ens parla de com amb la seva obra gràfica construeix un espai que es contraposa a la visió hiperaccelerada de la societat actual. Sobre la seva obra i procés creatiu, Baumgartner ens explica:

When I first started working in video and time-based media, I became naturally interested in highways, perhaps because I was traveling a lot, but also because of their inherent movement and continuity, so I filmed them. I was attracted by the use of an ancient technique (woodcut) to represent an image from our time. I am particularly interested in the writings of Paul Virilio and his ideas about speed. He said once that, in the third millennium, we will have the ability to stay here and be in the same moment somewhere else. [...] Our forms of communication have speeded up and it is important to me to try and slow things down again. (Cristea, 2011, p. 8)

Un procés semblant és el que duc a terme en el meu projecte. L'alentiment del temps en el moment de produir la imatge i consumir-la és una qüestió que tinc molt present, des del moment en què concebo conceptualment l'obra fins al final de la seva construcció. El díptic *Sense títol (detall plantes interior)* (2020), *Cian, Magenta, Groc (CMYK)* (2019) o *MPK 24 (do not enter)* (2019) (vegeu figura 29, 30 i 31), són tres exemples on m'aproximo a la imatge mitjançant un procés que, tot i seguir unes estructures pròpies del món digital, és del tot manual. Això em condiciona el temps de realització de les obres, dilatant-se i possibilitant una reflexió en l'acte



Figura 28. Lisbon 2 (2006). Christiane Baumgartner. Extret de: <https://www.ikon-gallery.org/event/christiane-baumgartner/>



Figura 29. Detall de l'obra *Sense títol (detall plantes interior)* (2020). Adrià Gamero Casellas.

de construcció de la imatge. Un temps que, en l'esfera digital passa completament inadvertit, o és inexistent per la seva brevetat, eliminant l'espai per a la reflexió, comprensió i conscienciació. També la selecció de les tècniques i dels suports utilitzats és un clar manifest per tornar a la materialitat del món físic i a la implicació del cos en tot el procés, però no com un rebuig al llenguatge digital, el qual sempre és present en el treball, sinó com a un petit distanciament formal i conceptual que em permeti entendre el funcionament i la formació de la imatge digital, per tal de fer-ne un nou ús.



Figura 30. Cian, Magenta, Groc (CMYK) (2019). Adrià Gamero Casellas.

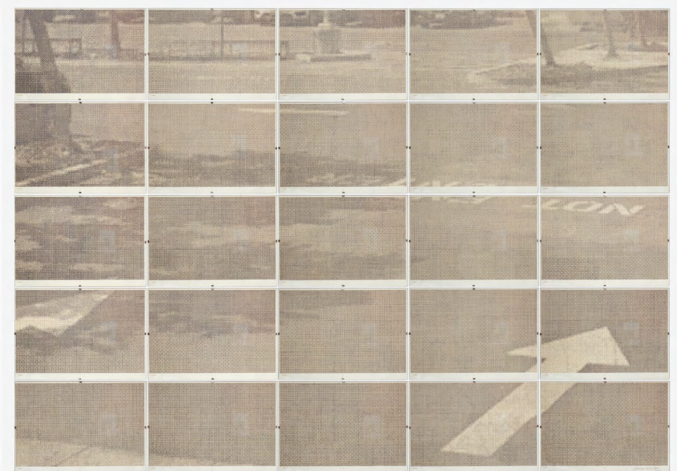


Figura 31. MPK24 (do not enter) (2019). Adrià Gamero Casellas.

LA PANTALLA COM A FINESTRA

La finestra omnipresent

L'entrada a la modernitat, i darrerament a l'era postmoderna, ha suposat un avanç tecnològic que ha provocat canvis molt profunds en la nostra societat. L'espai i el temps s'han convertit en temes habituals tractats per el pensament postmodern, i l'aparició de l'esfera digital i la virtualitat han portat a la necessitat de fer un replantejament de com experimentem el nostre entorn i a l'hora quines noves característiques adquireixen els nostres cossos. Espais i cossos que es veuen alterats i es desprenen de les limitacions de la matèria. En tots aquests canvis ontològics que el temps i l'espai han sofert, els sentits i especialment la mirada han estat sempre presents; juguen un paper molt important a l'hora de conèixer el nostre entorn i comprendre la realitat.

Susan Sontag comença el llibre *On Photography* (1973) dient: «La humanitat persisteix irredimiblement en la caverna platònica, encara delitada, per costums ancestrals, amb mères imatges de la veritat» (2014, p. 13). Actualment, la mite de Plató s'ha materialitzat en la pantalla i ha adquirit unes característiques pragmàtiques i funcionals, que ens mantenen adherits a ella i a l'hora alienats de la realitat. Les imatges projectades a la paret de la caverna —les ombres provocades per unes titelles en moviment i la llum d'una foguera— han estat substituïdes per la infinitat d'imatges reproduïdes en els dispositius proveïts amb pantalles que ocupen la nostra quotidianitat. Smartphones, televisors intel·ligents, ordinadors personals, tablets, anuncis en aparadors, transports públics convertits en tanques publicitàries i una extensa llista d'artefactes ens bombardegen amb imatges contínuament. Una caverna tecnològica que manté atrapada la nostra mirada i intervé en la nostra experiència amb l'entorn, intentant-nos convèncer de quina és la «veritable» realitat.

La pantalla ha esdevingut un element omnipresent en la societat capitalista en la què vivim. Gran part de les tecnologies que usem en el nostre dia a dia, estan concebudes perquè la pantalla sigui l'element principal i més accessible, fins al punt que viure sense la connexió, ubiqüitat i immediatesa que ens ofereix ens genera malestar. Aquest augment de les pantalles ha causat un augment del consum d'imatges, o viceversa, i això ens ha portat a mantenir la mirada ocupada en tot moment amb tots els estímuls que ens facilita la finestra lluminosa dels nostres aparells. Aquí és on entren en joc els smartphones, o telèfons intel·ligents.

Amb l'aparició el 2007 del primer iphone, i la seva popularització, les funcions que constituïen els fonaments dels aparells de telefonia mòbil es veuen relegats en un segon terme i agafen protagonisme tots els nous usos derivats del consum i la creació d'imatges. Potser aquí és on succeeix el salt definitiu cap a l'era de la postfotografia. L'accés a allò visual, amb la imatge digital com a vaixell insígnia, és facilitat i a l'abast de tothom gràcies a un petit dispositiu que cap dins la butxaca dels pantalons, una finestra que ens connecta i ubica al món. La càmera que porten incorporada —actualment podem trobar al mercat aparells amb varies càmeres tant frontals com posteriors— juntament amb la connexió a internet, faciliten l'ús de la imatge, on constitueix un dels pilars de la socialització. Aquesta petita pantalla s'ha convertit potser, en la principal via per accedir al món exterior; únic contacte amb el real, o el que ens venen com a real.

Històricament, la finestra ha estat un element recurrent en la tradició pictòrica, un espai utilitzat com a connexió amb l'exterior i com a representació del món. El Quattrocento, l'espai representat en la pintura esdevé un cub on es desenvolupa l'escena, però aquest espai es manté tancat. Fa falta una obertura que pugui expandir l'espai a l'exterior. Els pintors flamencs troben la solució situant una finestra en l'escena, «on el paisatge s'hi pot organitzar lliurement, ja que és indiferent als personatges que ocupen el primer pla» (Roger, 2000, p. 82); aquesta es converteix en «el marc que institueix la terra en paisatge tot aïllant-la i inserint-la dins el quadre.» (Roger, 2000, p. 81) La finestra de la pintura flamenca esdevé l'embrió del paisatge occidental, només caldrà ampliar-la a la dimensió total del quadre. En aquest punt, el marc es converteix en una pantalla molt primària on el món exterior és representat i es presenta davant l'espectador.

La Mare de Deu del canceller Rolin (1435) del mestre flamenc Jan van Eyck, és un clar exemple de l'obertura de la finestra i l'aparició del paisatge com a un element cabdal a l'obra, emplaçant-la en un context concret (vegeu figura 32). En el territori representat, sense poder-se identificar amb un lloc concret, s'hi pot veure una amalgama d'elements característics de la societat europea de l'època, amb l'objectiu de situar l'escena en el món real, lluny de les quatre parets tancades de l'estudi.

Amb aquesta primera finestra el món es converteix en objecte de representació. Apareix una mediació mitjançant la mirada artística entre el món i l'espectador, una manipulació que condiciona com experimentem l'entorn i instaura unes representacions que impossibiliten accedir al territori real; el que Alain Roger (2000) anomena una «artialització» de



Figura 32. La Mare de Deu del Canceller Rollin (1435). Jan van Eyck. Extret de: https://ca.wikipedia.org/wiki/La_Mare_de_D%C3%A9u_del_canceller_Rolin

la natura «in visu», a través de la mirada. La constitució del territori en paisatge introdueix una interpretació subjectiva dels elements, una construcció a priori que distancia el què es mostra del què és en realitat. Per tant, les imatges que observem a través de les finestres, ja sigui la de la pintura flamenca o la de la pantalla del nostre smartphone, construeix la realitat, ens presenta un món de segona ma.

Aquesta voluntat d'emmarcar el món ja apareix en els dispositius de representació anteriors a la fotografia, entre els quals trobem la cambra fosca i la perspectiva. Aquests van estar influenciats per un pensament mecanicista, que extrapolat a l'estudi del cos humà, buscava, entre altres aspectes, entendre el funcionament de l'ull i de quina manera la imatge és capturada per la ment. Els dos instruments abans esmentats plantejaven la representació de la realitat a través del quadre-finestra, fet determinant, no sols, perquè va propiciar un canvi en les concepcions artístiques, sinó, també, en la nostra manera de relacionar-nos amb la natura. La càmera obscura va ser un instrument capaç de crear una finestra en la qual l'exterior era projectat a l'interior d'un habitacle on se situava l'espectador, per tant, la relació de l'home amb allò que representava es feia mitjançant aquest marc. Aquest aspecte, per un costat, va plantejar noves maneres d'elaborar i interpretar les imatges, i, per l'altre, va significar un canvi de paradigma en la manera d'estudiar i entendre la realitat.

Un exemple de mirada condicionada per l'art, és el de la Montagne Saint-Victoire a Provença, al sud de França, pintada nombroses vegades pel pintor post-impressionista Paul Cézanne. El paisatge instaurat per les pintures de Cézanne ha condicionat la nostra mirada de tal manera que, en el moment de pensar en l'entorn natural d'Aix-en-Provence ens apareix a la ment la pintura del *Mont Saint-Victoire seen from Bellevue* (1886) (vegeu figura 33); l'experiència que busquem quan visitem un lloc ja no és la del contacte directe amb la realitat, sinó la de la representació que ens roman a la ment.

La pantalla com a producte

Els dispositius pantalla han ocupat de manera perversa tots els espais on la nostra mirada es desenvolupa. I dic perversa, perquè de la mateixa manera que algú controlava les titelles dins la caverna, per impedir que els seus habitants coneguessin la realitat; en l'actualitat és la unió entre tecnociència i capital, que avança amb «un impuls ceg cap al domini i la apropiació total de la naturalesa, tant exterior com interior al cos humà» (Sibilia, 2009, p. 42), i ens condiciona l'experiència. Aquest control del què veiem no es regeix per una voluntat que busca el bé comú i la democratització del coneixement, sinó que és imperat per el mercat i els seus interessos de creixement insaciabla i infinit. Les pantalles, i les imatges que ens mostren, no s'escapen d'aquesta pulsio mercantilista. En tot moment ens presenten una realitat simulada, un mer producte que es converteix en objecte de desig i que només podem assolir si adoptem les conductes i adquirim els productes que s'hi mostren.

Debord (2002) ens anunciava a *La Société du Spectacle* (1967) que «en les societats en les que imperen les condicions de producció modernes, tot allò directament experimentat no és res més que una representació» (p. 37), un conglomerat d'imatges construïdes segons els paràmetres del sistema dominant, convertides en mercaderies especialitzades per seduir a l'espectador. Aquestes imatges consumides en les pantalles dels nostres gadgets tecnològics ens mostren quina és la societat en què ens hem de convertir. Un voler col·lectiu que «té una estreta relació amb la manera com la mateixa indústria de l'entreteniment configura una felicitat i una bellesa a la carta dictada per la publicitat. [...] El mirall en el qual la societat es mira és sempre un «mirall negre» saturat d'estereotips i d'expectatives comercials» (Guardiola, 2018, p. 33). Un espectacle que homogeneïtza les individualitats d'uns espectadors globalitzats,



Figura 33. Mont Saint-Victoire seen from Bellevue (1886). Paul Cézanne. Extret de: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Paul_Cezanne_La_Montagne_Saint_Victoire_Barnes.jpg

que en la seva recerca per aquella imatge única que el faci diferent a la resta, no fa res més que ser partícip de la seva expansió.

Les imatges que configuren aquesta societat feta a mida per a les empreses i els seus inversors, esdevenen el que el consumidor entén com a realitat. Un mirall-pantalla que absorbeix la mirada de qui gosa endinsar-s'hi. Si apliquem l'espectacle de Debord a les noves formes de consum d'imatges, la pantalla dels nostres dispositius connectats s'erigeix com a la culminació del sistema de producció, aconseguint desdibuijar per complert els diferents espais socials que dividien el nostre dia a dia. Desapareix la diferència entre treball i oci, producció i consum, espai públic i espai privat, convertint la totalitat de la nostra existència en temps de producció i a l'hora en un bé quantificable i consumible. Ja no queda cap espai per a la desconexió. Vivim en un temps que Debord (2002) anomenaria pseudocíclic,

un temps que ha estat transformat per la indústria. El temps que es basa en la producció de mercaderies consumibles és ell mateix una mercaderia consumible que reuneix tot el que fins llavors podia distingir-se, després de la fase de dissolució de l'antiga societat unitària, com vida privada, vida econòmica o vida política. Tot el temps consumible de la societat moderna és tractat dins ella com a matèria prima de nous productes diversificats que s'imposen en el mercat com a usos del temps socialment organitzat. (p. 134)

Mitjançant les pantalles, i els algorismes aplicats a la interfície digital, la indústria obté rendibilitat del temps que passem connectats. El valor econòmic i social que adquireixen les imatges «ja no depèn de la materialitat o de l'exhibició, sinó del moment en què es comparteixen o es modifiquen. També depenen del seu grau de visibilitat» (Guardiola, 2018, p. 111) Com més minuts destinem al consum d'imatges i més visualitzacions reben aquestes, més valor adquireixen. A la vegada, com més temps passem connectats més produïm i més beneficis generem, participant en un joc pervers on, com a productors a temps complert, no obtenim un rendiment econòmic per el nostre treball, només els estímuls que ens genera el voyeurisme digital i la felicitat provocada per l'alliberament de dopamina en el nostre cervell després de cada interacció positiva: likes rebuts, followers guanyats i visualitzacions realitzades. Això ens provoca una addicció a les pantalles i un augment del temps que destinem a elles, que no fa res més que beneficiar els mecanismes controlats pel mercat.

Mirar a través

En el moment en què els nostres ulls queden hipnotitzats per la pantalla, aquesta es converteix en tot el que podem experimentar del món, per tant, en el món mateix. L'experiència passa a ser en diferit. Tot el que queda fora del seu camp de visió, sense ser representat en imatges, ja no existeix, queda alienat d'aquesta nova realitat. D'aquí que la fotografia hagi fet un canvi radical amb els anys; ha passat de ser un document en el qual es capturava una escena, un fet; a funcionar, en una segona etapa, com a mecanisme que permet que aquesta escena sigui modificada, que tingui una intenció; per esdevenir, finalment, en una artefacte que possibilita la presència narcisista del subjecte que fa les imatges. Tal com Fontcuberta (2016) senyala «en un gir copernicà la càmera es desprèn de l'ull, es distancia del subjecte que la regulava i, des de la llunyania d'un braç estès, es torna per fotografiar justament a aquest subjecte» (p. 84) que ara es col·loca davant l'objectiu i es situa en l'escena, per ser vist, fer-se present.

La pantalla ens ha convertit en voyeurs i a l'hora en l'objecte de desig dels altres. De forma intencionada, aquesta ens suggereix, models ideals de com les persones haurien d'actuar i pensar, i ens priva del contacte amb la realitat com si es tractes del mite platònic. Un suggerir que Guardiola ens adverteix que «és una manera molt sofisticada d'arquitectura de la persuasió, perquè suggerir és controlar sense autoritat» (Berardi i Guardiola, 2019, 08:00). Aquesta interfície projecta una socialització una mica ambigua, perquè ens aïlla i ens connecta a la vegada. Només des de la pantalla, o la nostra habitació connectada com diria Remedios Zafra (2010), podem accedir i participar d'aquest món de les imatges, allunyant-nos cada cop més de la realitat exterior, del món físic. Per Guardiola, aquesta simulació que constitueix la interfície digital

ens ofereix una realitat a distància, però sense una distància suficient perquè es mantingui un respecte, de fet és una distància molt curta, fet que comporta la desaparició del respecte en la mirada i sense respecte desapareix allò públic i només queda allò privat, com en un circuit tancat de televisió on el subjecte es retroalimenta amb la seva pròpia imatge de forma fatídica, com un Tàntal de les aparences. (Berardi i Guardiola, 2019, 11:15)

En una esfera digital construïda al voltant de les aparences, les imatges es veuen limitades com a meres representacions dels models ideals a seguir i nosaltres, atrapats en un món on si no ets imatge no existeixes, entrem en una cursa per perseguir i adoptar els ideals representats, convertint-nos

pel camí en la viva imatge del mite de Narcís. «El jo digital que circula per les xarxes socials adopta totes les manies de l'adolescència: narcisisme, sobrerrepresentació, bulímia comunicativa, caos mental, la necessitat ansiosa de ser vist, la por incontrolable de ser vist» (Guardiola, 2018, p. 114). Es converteix en una mena d'ésser performatiu on el cos esdevé l'objecte auto-exposat que es fa seva qualsevol estratègia possible per augmentar la seva visibilitat.

Aquest jo-imatge que es desvia per ser vist, té alguna cosa a veure amb les performance dels anys setanta on el cos i el videoart formaven l'eix principal del seu treball. L'experimentació amb el cos dugué a artistes com Bruce Nauman a realitzar i enregistrar en vídeo accions com *Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance)* (1967-1968) (vegeu figura 34), on dibuixà amb cinta adhesiva un quadrat al terra del seu estudi on, seguint el ritme d'un metrònom, desplaça l'una i l'altra cama alternativament des del punt mig de cada costat fins a tocar el vèrtex amb el peu i torna al punt de partida. Posteriorment, l'any 1992, Nauman realitza la instal·lació *Anthro/Socio (Rinde Spinning)*. En tres projectors i sis pantalles de televisor s'hi pot veure el cap d'un home que va rodant sobre el seu propi eix mentre crida «Feed me, eat me, anthropology», «Help me, hurt me, sociology» i «Feed me, eat me, hurt me» (vegeu figura 35). Les seves paraules demanen a crits entrar en contacte amb els espectadors, crear un vincle entre el cos exposat i el cos que mira, un contacte poc fructífer per la barrera insalvable que suposa la pantalla.

La intimitat de la llar

La revolució de la Web 2.0 de principis del s. XXI, va suposar l'accés a la xarxa d'un nou tipus d'usuari, molt més actiu i participatiu, que no es conformava en la navegació i recerca d'informació. A partir d'aquell moment, l'usuari es convertí en creador de continguts, convertint la xarxa en una extensió d'ell mateix. Va ser el moment de l'expansió de les primeres plataformes per crear i compartir contingut. Aparegueren diversos espais que adaptaren, a una interfície digital i connectada, elements presents en el món analògic. MySpace, Fotolog, YouTube, Facebook, són només uns pocs exemples de les populars plataformes que aparegueren com a substituïts digitals dels diaris personals i exposant la intimitat de l'individu al gran públic. Internet es presentava a l'usuari com el nou món de les possibilitats, un espai on accedir a la fama immediata a canvi de la pèrdua de tota privacitat:



Figura 34. Dance or Exercise on the Perimeter of a Square (Square Dance) (1967-1968). Bruce Nauman. Extret de: <https://www.macba.cat/en/art-artists/artists/nauman-bruce/dance-or-exercise-perimeter-square-square-dance>

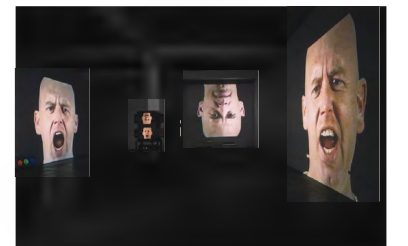


Figura 35. Anthro/Socio (Rinde Spinning) (1992). Bruce Nauman. Extret de: <https://www.artsy.net/artwork/bruce-nauman-anthro-slash-socio-rinde-facing-camera>

En aquesta cultura de les aparences, de l'espectacle i de la visibilitat, ja no sembla haver-hi motius per capbussar-se a la cerca dels sentits abismals perduts dins d'un mateix. Pel contrari, tendències exhibicionistes i performàtiques alimenten la persecució d'un efecte: el reconeixement en els ulls aliens i, sobre tot, el cobdiciat trofeu de ser vist. Cada vegada més, s'ha d'aparèixer per ser. Perquè tot el que romanguí ocult, fora del camp de la visibilitat corra el trist risc de no ser interceptat mai per cap mirada. I, segons les premisses bàsiques de la societat de l'espectacle i de la moral de la visibilitat, si ningú veu una cosa es molt probable que aquesta cosa no existeixi. (Sibilia, 2017, p. 130)

Aquesta creixent necessitat de sobreexposició del «jo», amplificada per les dinàmiques socials dins la xarxa, ha provocat un canvi profund en l'espai que habitem, concretament en l'espai privat, l'habitació, la llar, on construïm la pròpia identitat. Igual que els llocs on es desenvolupa la socialització, l'espai privat també ha estat conquerit per les imatges, causant una reconversió de les seves característiques ontològiques. Amb l'aparició de les xarxes socials, les imatges que formen part de la intimitat, que abans no tenien un espai en el circuit cultural o la indústria, ara tenen un lloc on circular i ser exposades; també tenen un públic fidel que les consumeix i els hi dona valor, encara que des d'una mirada superficial i momentània, incapaç de fixar el que veu.

L'espai privat ha perdut el seu caràcter íntim i s'ha vist desplaçat cap a l'esfera pública. Com si fos el trencament de la quarta paret en el teatre, la pantalla dels nostres ordinadors obra l'espai privat a una esfera global. La pantalla crea una xarxa d'habitacions connectades que mostren la nostra intimitat a qui es troba a l'altre costat; una intimitat que, tot i mantenir-se com a espai per el pensament, el creixement i la reclusió —conductes presents en l'habitació no connectada— ja no es mantindrà en el territori del diari personal, intransferible i guardat sota clau. A més, una privacitat que una vegada convertida en dades transferides per Internet «poden ser monitoritzades per empreses o governs y també, encara que sigui de manera il·legal, per qualsevol que posseeixi cert domini tècnic» (Sibilia, 2017, p. 90) —a diferència de la privacitat de la correspondència epistolar i la inviolabilitat dels sobres, encara resguardats per llei.

L'habitació pròpia de Virginia Wolf s'ha convertit en l'objecte de moltes fotografies que naveguen per l'esfera digital. La fotògrafa Ana Benavent ens deixa entrar, a través del seu compte a Instagram (@ana_log_) als espais més íntims de la seva llar. En el fanzine *In Spain we call it Soledad* (2021), Benavent fa un recull de fotografies obtingudes dins la seva

casa i les recopila, com si es tractés d'un paisatge fragmentat, que s'estén en el temps, i que l'objectiu de la càmera ajuda a reconstruir. L'espai íntim es converteix en allò presentat, però no com a un escenari on autoexposar-se, sinó com a testimoni dels rastres que deixa el cos en el lloc que aquest habita (vegeu figura 38). L'absència del subjecte, que torna a situar-se rere la càmera, és substituïda per subtils signes que han deixat la seva presència: els plecs d'una bossa de plàstic rebregada, un cabell que s'ha dipositat sobre les restes de l'esmorzar, la fulla recent i tendre d'una planta, o el reflex d'un raig de sol en una cadira. L'habitació deixa de ser un mer espai on ser vist i es converteix en una extensió de l'individu, convertint-se, de nou, en un lloc de reclusió i intimitat, tot i deixar-nos-hi entrar, com si miréssim a través d'una fissura a la paret.

Les noves maneres de socialització que sorgeixen a partir de plataformes de compartició d'imatges com Instagram, Snapchat, TikTok, Flickr, etc. han suposat l'aparició de noves formes d'autoretrat, com són el selfie o els «reflectogrames» —fotografies preses per un mateix davant el mirall— fent entrar la càmera en els espais més íntims de la nostra quotidianitat (vegeu figura 36). Joan Fontcuberta, en el seu llibre de foto assaig *A través del espejo* (2010), realitza un recopilatori de tot de tipus de fotografies realitzades davant el mirall trobades a la xarxa. Els personatges es mostren en un ampli ventall de moments de la quotidianitat: dins emprovaradors de botigues, al quarto de bany propi, gimnasos, tocadors, etc. creant un joc de doble reflexió, en el mirall i en l'ull de la càmera. Aquest fet amplia la voluntat de veure's reflectit en el mirall per un mer autoconeixement, ja que ara el públic no és únicament un mateix, sinó tota la comunitat connectada.

L'espai privat, que era un espai propi on es construïa el jo, es converteix en un escenari on la intimitat adopta un caràcter performàtic. Però la imatge que es transmet no es mostra com a «una construcció complexa del subjecte, sinó com un simulacre. L'habitació abans era el territori on tendíem a desaparèixer, a pensar en l'altre, mentre que ara del què es tracta és d'aparèixer». (Zafra, gener 2017) Volem ser vistos en tot moment, evolucionant, com diu Romàn Gubern (2010), de la Societat de l'Espectacle a la Societat Voyeur que legitima els plaers de la iconofília.

L'habitació pròpia connectada que ens descriu Zafra, esdevé un espai on apareixen noves formes de socialització, un estar amb els altres des de la individualitat i la solitud de la intimitat. Una habitació que ens mostra la videoartista Flor



Figura 36. A través del espejo (2010). Joan Fontcuberta. Extret de: <https://eljoblindadoscero.wordpress.com/2012/11/13/a-traves-del-espejo-joan-fontcuberta/>

Aliberti en el seu projecte *(Auto)exposiciones* (2012-2015), que recupera vídeos casolans de YouTube per parlar sobre experiències d'exhibició de la intimitat al web (vegeu figura 37). El seu treball parteix de la cerca i apropiació de vídeos pujats a la plataforma YouTube, que edita per a crear una forma de melodia o escenificació, jugant amb la repetició i composició de fragments dels films originals. En ells, els i les protagonistes, presentant-se de manera frontal i en primer pla, es pregunten i reflexionen sobre la seva identitat, a l'hora que interpel·len directament a l'observador-voyeur. Cada una de les seves obres recopila vídeos d'una temàtica concreta, des de qüestions com el físic i l'aspecte personal en el vídeo *Am I?* (2012); el moment en què la persona truca a la seva família per fer pública la seva homosexualitat, *Coming out* (2015); o *Watch me shrink* (2014), on les protagonistes mostren el seu procés per aprimar-se.

Tots aquestes imatges exemplifiquen la tendència present a la web, que ens porta a mostrar les nostres vides, desdibuint el límit entre allò que pertany a l'esfera pública i allò propi de l'espai privat; unificant l'interior i l'exterior, en un nou espai on les nostres vivències cobren vida. Entreguem la nostra intimitat a l'espectador a canvi d'un instant de popularitat, que a causa de la immediatesa i velocitat que demanem a la nostra experiència virtual, serà oblidat al moment, per poder contemplar un nou instant i així successivament. Vivències privades i particulars, contagiades per uns patrons i tendències que fan que s'imitin i es repliquin i s'amplifiquin mitjançant la pantalla, causant unes formes d'auto-representació que generen in comptables còpies del mateix, perdent tota individualitat.

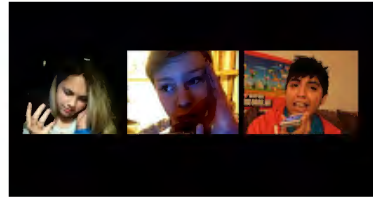


Figura 37. Coming out (2015).
Flor Aliberti. Extret de: <http://www.visionaryfilm.net/2016/07/autoexposiciones-2012-2015-florence.html>



(pàgina següent) Figura 38.
Sense títol (Mayo 2021) (2021).
Ana Benavent. Imatge cedida per l'artista.

DISPOSITIUS DE VISIBILITAT

En aquest capítol faig una breu definició del què ha estat la meva producció artística dins el projecte *Imatge i Simulacre*, presentat com a treball final de màster (TFM). Primer explico el mètode que he emprat per a dur a terme el procés de creació. A continuació, i abans de presentar les obres incloses en aquest treball, faig un petit recorregut per peces anteriors on van començar a aparèixer aspectes que he acabat tractant de manera més àmplia i específica en aquest treball. Per concloure l'apartat, enumero cada una de les obres realitzades, especificant la seva informació tècnica, formal i conceptual.

El mètode que he utilitzat a l'hora de realitzar el treball artístic que he dut a terme en el TFM ha estat la següent: he començat per acotar els suports sobre els quals treballaria, utilitzant mides i formats estàndard internacionals com són l'ISO 216 i la quadricula mil·limètrica; d'igual manera, estableixo un mètode manual per dur a terme el procés de producció de les obres. Converteixo el gest en un procés de transcripció objectiu, on intento eliminar al màxim una visió subjectiva que intervingui en la creació; i que em permeti ser fidel a la imatge digital que em serveix de model, per transcriure-la de la pantalla a un suport físic. Amb aquesta definició inicial de com dur a terme el treball, intento aproximar-me als processos mecànics, automàtics i racionals propis dels algorismes que regeixen la interfície digital i les imatges que s'hi generen. D'aquesta manera, la producció artística es converteix en un acte de còpia o transcripció d'un llenguatge característic del món digital, per passar-lo al món físic, per tal d'amplificar i visibilitzar les estructures que s'amaguen rere les imatges.

Anteriorment al treball realitzat per la recerca presentada a *Imatge i Simulacre*, vaig començar a interessar-me per la generació d'imatges mitjançant tècniques manuals, com la xilografia. En aquesta tècnica de gravat —la primera manera existent de reproduir imatges— vaig trobar una forma de posicionar-me davant la generació d'imatges actual. Amb aquest procés vaig aconseguir alentir el procés i situar-me en

un punt oposat a la velocitat i excés actual. N'és un exemple la sèrie *Cavitats (Arquitectures de subsistència)* (2018), on mostra, de manera documental i objectiva, unes construccions arquitectòniques que servien als pagesos per resguardar-se de les inclemències meteorològiques i també les utilitzen com a magatzem. Aquestes cabanes, fetes des de la simplicitat i la precarietat han transformat el nostre territori. En aquesta obra, comparava el temps de construcció de la imatge, amb el propi de la construcció de les arquitectures i del paisatge que n'ha esdevingut.



Figura 39. Cavitat 02
(Arquitectures de subsistència)
(2018). Adrià Gamero Casellas.

Amb l'obra *Cian, Magenta, Groc (CMYK)* (2020) (vegeu figura 30) ja vaig introduir l'element píxel. Això em va permetre una referència molt més evident al món digital i les plataformes d'edició d'imatges. De la mateixa manera que amb el díptic *Sense títol 1 i 2 (detalls de plantes d'interior)* (2020) (vegeu figura 29) també apareix de forma plausible el referent digital i la influència de la multi pantalla. Aquestes dues obres, juntament amb *MPK 24 (do not enter)* (2019) (vegeu figura 31) —on m'apropio d'una imatge de Google Street View i la reconstrueixo sobre paper—, són l'inici inconscient d'un creixent interès per l'origen digital de les imatges i la llavor d'aquest treball que presento.

A continuació, detallo cada una de les obres que he produït com a part del procés d'investigació pràctica.

Estructures que sostenen una imatge. Instal·lació. 2021

Maquetes realitzades amb fusta i cartró, càmeres de vídeo, bombetes, fluorescent, instal·lació elèctrica i portàtil. Mesures variables (maqueta 01: 70 x 70 x 200 cm; maqueta 02: 90 x 80 x 180 cm).

Estructures que sostenen una imatge és una instal·lació composta per dues maquetes en un estat intermedi de construcció, que parteixen de quatre fotografies de dues llars diferents —dues per cada maqueta—, les quals aconseguixo després de demanar, a persones del meu entorn, que em proporcionessin fotografies del que elles consideraven la seva llar, fetes amb smartphone.

Després de seleccionar les imatges, començo construint l'espai representat en elles, sent el màxim fidel a les proporcions i espais que puc observar. Un cop la construcció arriba als límits representats en la fotografia, la maqueta deixa de reproduir el que hi apareix i entre en el que queda fora del camp de visió de la càmera; un espai on entra en joc la imaginació de l'observador, que tot i mantenir-se fora de la vista d'aquest, és necessari per sostenir la imatge, de la mateixa manera que les bigues, encofrats i fonaments són necessàries per mantenir dret l'edifici. La construcció en sí, passa a ser una estructura que té com a únic objectiu sustentar la imatge que habita en el seu interior (vegeu figura 40). Aquesta es converteix en una superposició de capes i arquitectures que creixen de forma racional (vegeu figures 20 i 41), però alhora incoherent, o sense una idea preestablerta capaç de ser llegida; tot i això, manté en tot moment la funció de sostenir i albergar quelcom.

A l'interior de les maquetes, es troben un seguit d'instal·lacions elèctriques que intenten simular les llums existents en les fotografies originals. També hi ha un sistema d'enregistrament que, mitjançant un joc de càmeres (vegeu figura 42), reproduceix unes imatges estàtiques que tenen la voluntat de simular, aconseguint-ho de millor o pitjor manera, les fotografies que han iniciat les dues estructures. Les càmeres de les dues maquetes estan connectades a un ordinador portàtil des d'on es visualitzen les imatges que capten les quatre càmeres, com si es tractés d'un canal tancat de videovigilància.

La forma que agafa la construcció, que remet a l'arquitectura racionalista, esdevé un entramat de columnes, passadissos i contraforts d'aspecte funcional, tot i no tenir cap funció ni finalitat establerta. Una espècie de laberint en expansió que vol apropiat-se a les estructures que estableixen el funcionament en l'esfera digital, molt més properes a la racionalitat de les matemàtiques que a l'aleatorietat del comportament humà. És en aquestes estructures que s'aixequen, invisibles, entre les imatges on, segons Didi-Huberman, es troba la veritat d'aquestes, on aquestes entren en contacte amb el que és real.



Figura 40. Detall d'Estructures
que sostenen una imatge (maqueta
02) (2021). Adrià Gamero
Casellas.



Figura 41. Detall d'Estructures
que sostenen una imatge (maqueta
02) (2021). Adrià Gamero
Casellas.



Figura 42. Càmera que va situada
dins d'Estructures que sostenen
una imatge (maqueta 02) (2021).
Adrià Gamero Casellas.

Arquitectura 01 (Nicaragua 27-29) i Arquitectura 02 (Nicaragua 27-29). Dibuix. 2021

Dos dibuixos fets cada un amb setze papers mil·limetrats DIN A4 de la marca GVARRO i llapis mecànic amb mines de grafit Staedtler 0.5mm HB. 84 x 118.8 cm cada un.

Les dues obres que conformen el díptic *Nicaragua 27-29* són dibuixos realitzats amb llapis de mines sobre una quadrícula —quatre per quatre— de setze papers mil·limetrats cada un. Les imatges que s'hi generen són dues fotografies realitzades el 2012 des del balcó d'una habitació, situada en un pis de Barcelona, on vaig viure els primers anys com a estudiant a la Facultat de Belles arts de la Universitat de Barcelona. Les fotografies originals són editades amb el Photoshop i passades a mapa de bits a una resolució i a unes dimensions de deu píxels per centímetre, marcades per la quadrícula i el format del paper mil·limetrat utilitzat. D'aquesta manera equiparo cada cel·la de la quadrícula, d'un mil·límetre quadrat, amb un píxel de la pantalla de l'ordinador d'on copio la imatge (vegeu figura 16 i 43). Amb aquestes pautes que venen marcades pel suport d'origen i pel suport receptor, l'acte de dibuixar es converteix en una acció de transcripció, on la imatge es genera de forma mecànica, sense cap mirada subjectiva que la condicioni. Així, el llenguatge propi de la pantalla es traspasa al paper, però durant el procés fa que les estructures que generen la imatge apareguin a primer pla i es tornin visibles.

Amb aquest díptic, vull situar-me a l'altra banda del que represento en els dos diorames d'Estructures que sostenen una imatge. Si a l'anterior obra construïa un paisatge, iniciant-lo des de dins d'una llar desconeguda, amb aquestes dos dibuixos em converteixo en espectador, des de la meua pròpia llar, dels habitatges dels altres; o potser són tots els ulls situats en les habitacions que tinc al davant que m'observen a mi, imaginant què s'amaga rere la càmera del fotògraf. Les dues fotografies, realitzades des del mateix punt de vista, però variant uns graus la direcció de l'objectiu, s'obren al món exterior com dues finestres, situant-nos dins l'habitació.

La foto (WhatsApp Image 2019-02-07 at 15.14.18). Dibuix. 2021

Dibuix realitzat sobre paper mil·limetrat GVARRO en format rotllo i llapis mecànics amb mines Staedtler 0.5 HB de grafit, color vermell i verd. 75 x 93 cm.



Figura 43. Sense títol (2018). Ana Benavent. Imatge original per a realitzar l'obra La foto (WhatsApp Image 2019-02-07 at 15.14.18). Imatge cedida per l'artista.

El dibuix titulat *La foto* (WhatsApp Image 2019-02-07 at 15.14.18) parteix d'una fotografia digital realitzada per la fotògrafa Ana Benavent —@ana_log_ a Instagram— amb un iPhone SE (vegeu figura 44). En ella s'hi pot veure l'interior d'una llar amb una taula a mig desaparar. De la mateixa manera que l'escena està a mig fer, la imatge també es troba en mig d'un procés de construcció, o de desaparició, deixant entreveure diferents capes de diferents estats d'aquesta; un llenguatge característic de l'edició d'imatges en plataformes digitals. La formalització del dibuix segueix el mateix mètode de transcripció que el dut a terme en la realització de la sèrie *Nicaragua 27-29*. Respecta a aquesta altra obra, només canvia el fet en que aquí també es dona protagonisme al procés d'edició de la imatge, present moltes vegades en les imatges que circulen per les plataformes digitals, ja sigui a través de l'ús de filtres o de plataformes d'edició menys automatitzades com Photoshop.

El dibuix sorgeix de la superposició de tres imatges diferents (vegeu figura 45). Cada una és el resultat de l'edició de la fotografia original, repetint, de manera més o menys semblant, el mateix procés i accions, que són guardades com a metadades en l'arxiu digital. Tot i voler repetir els mateixos passos i buscar un resultat final idèntic, la imatge resultant mai és la mateixa, sent incapaç de generar-ne dues d'iguals. Un cop obtingudes tres variants, dono a cada una un valor diferent —la superior en grafit, la segona en vermell i la inferior en verd. D'aquesta manera, al sobreposar-les, es poden distingir les diferències que es creen en el procés d'edició de la imatge, que suposadament sempre és la mateixa.

Sense títol (imatge 531 x 787 a 100 ppp). Llibre d'artista. 2020

Llibre/objecte realitzat amb 400 fulls Din A4 80 g impresos digitalment i planxa de metacrilat de 3 mm de gruix. 29.7 x 21 x 6 cm.

Aquesta obra, concebuda com a un llibre-objecte, és un exercici de transcripció d'una imatge digital sobre un suport físic com el paper (vegeu figura 46). El llibre conté un text que equival a la descripció dels valors RGB de cada píxel de què està composta la imatge. Els tres valors de cada píxel són obtinguts mitjançant l'anàlisi fet amb el llenguatge de programació Python (vegeu figura 47). La fotografia digital, un paisatge natural ubicat a l'entorn d'Olot —la mateixa utilitzada per a realitzar l'obra *Cian, Magenta, Groc*—, consta de 417.897 píxels, a una resolució de 531 x 787 píxels i 100 ppp. Les dimensions del text imprès en cada pàgina, equival a l'espai que ocupa la imatge al visualitzar-la, de manera òptima, en una pantalla de 15.6" HD (1366 x 768) LED LCD. Amb aquesta estratègia tradueixo el

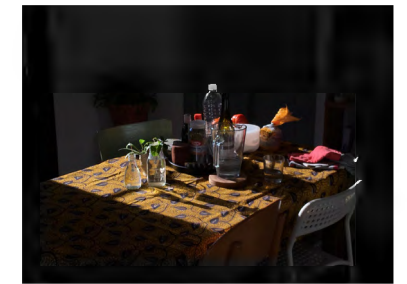


Figura 44. Sense títol (2018). Ana Benavent. Imatge original per a realitzar l'obra La foto (WhatsApp Image 2019-02-07 at 15.14.18). Imatge cedida per l'artista.

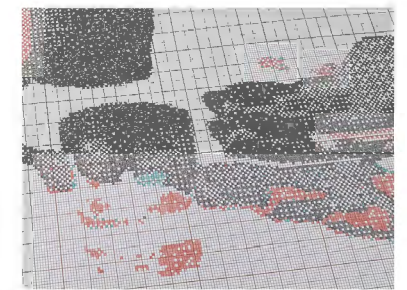


Figura 45. Detall de l'obra La foto (WhatsApp Image 2019-02-07 at 15.14.18) (2018). Adrià Gamero Casellas.



Figura 46. Ampliació del text. Sense títol (imatge 531 x 787 a 100 ppp) (2020). Adrià Gamero Casellas.

llenguatge propi de la pantalla a l'escrit, el que em provoca que, a canvi de la pèrdua del caràcter representatiu de la fotografia, facilito la lectura de les estructures que donen forma a la imatge.

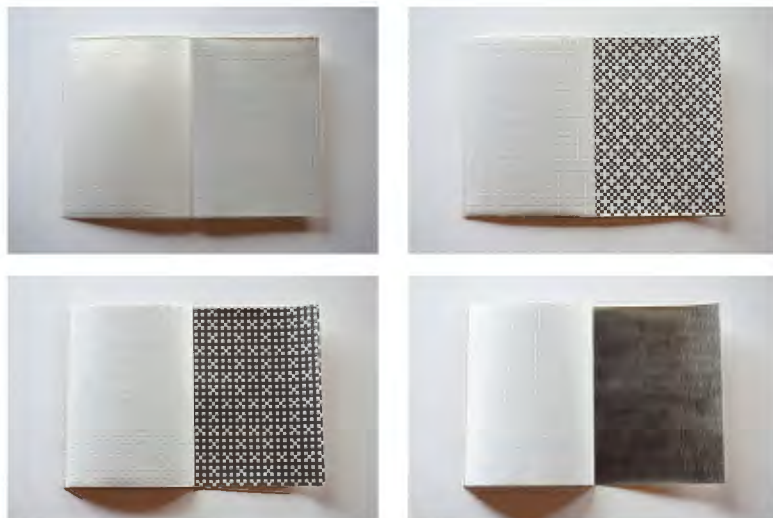


Figures 46. Sense títol (imatge 531 x 787 a 100 ppp). (2020). Adrià Gamero Casellas.

Unitat Mínima // Estructura. Llibre d'artista. 2020

Llibre de 21 pàgines realitzat amb llapis de grafit Castell 9000 2B, de Faber Castell, sobre paper quadriculat. 21.5 x 15.5 cm.

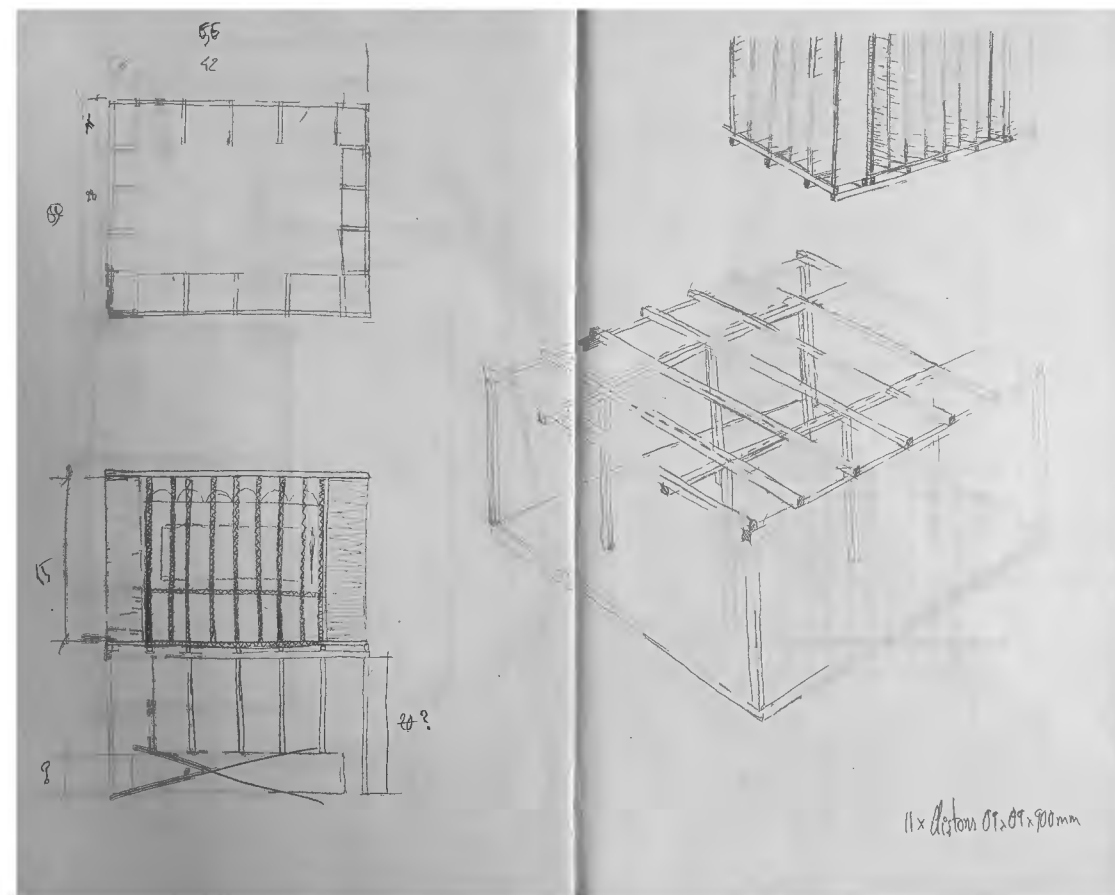
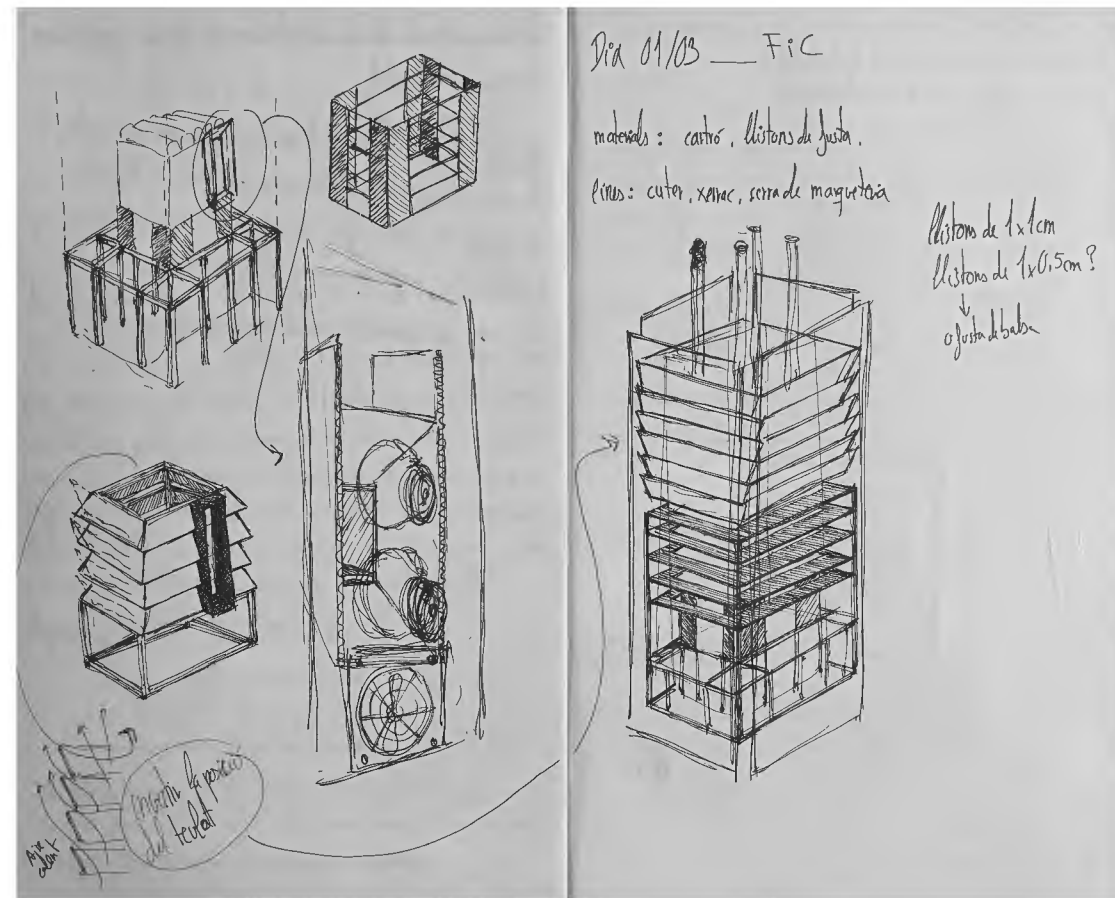
Aquest petit llibre d'artista mostra quina és la forma i distribució dels píxels, quan es visualitza a la pantalla una imatge a escala de grisos (vegeu figures 47, 48, 49 i 50). Cada pàgina, realitzada manualment copiant els píxels que apareixen a la pantalla, és l'ampliació d'una taca homogènia d'un valor de negre concret, de manera que els píxels es facin visibles. En cada pàgina dreta es mostra un valor dins l'escala de grisos, començant amb el blanc absolut o 0%, fins al negre absolut o 100% i fent salts de deu en deu —0%, 10%, 20%, 30% i així successivament fins al 100%.



Figures 47, 48, 49 i 50. Unitat Mínima // Estructura. (2020). Adrià Gamero Casellas.

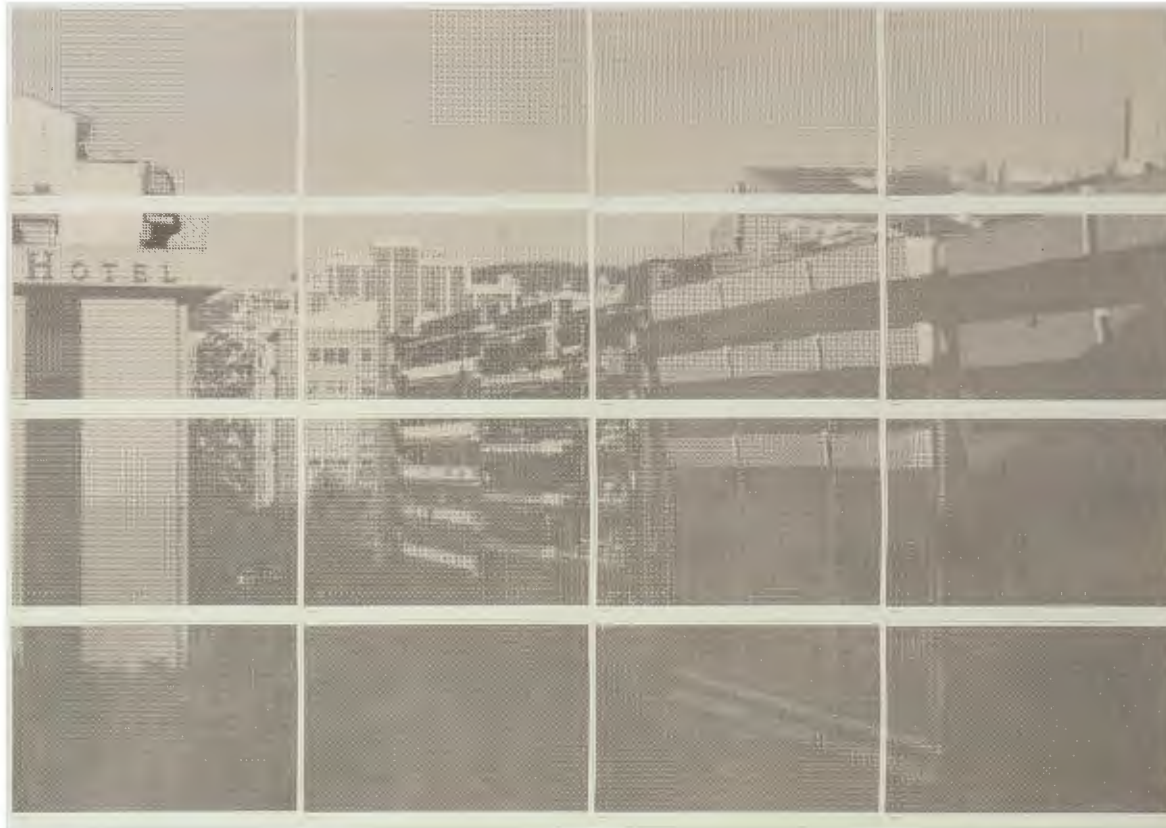
ESTRUCTURES QUE SOSTENEN UNA IMATGE



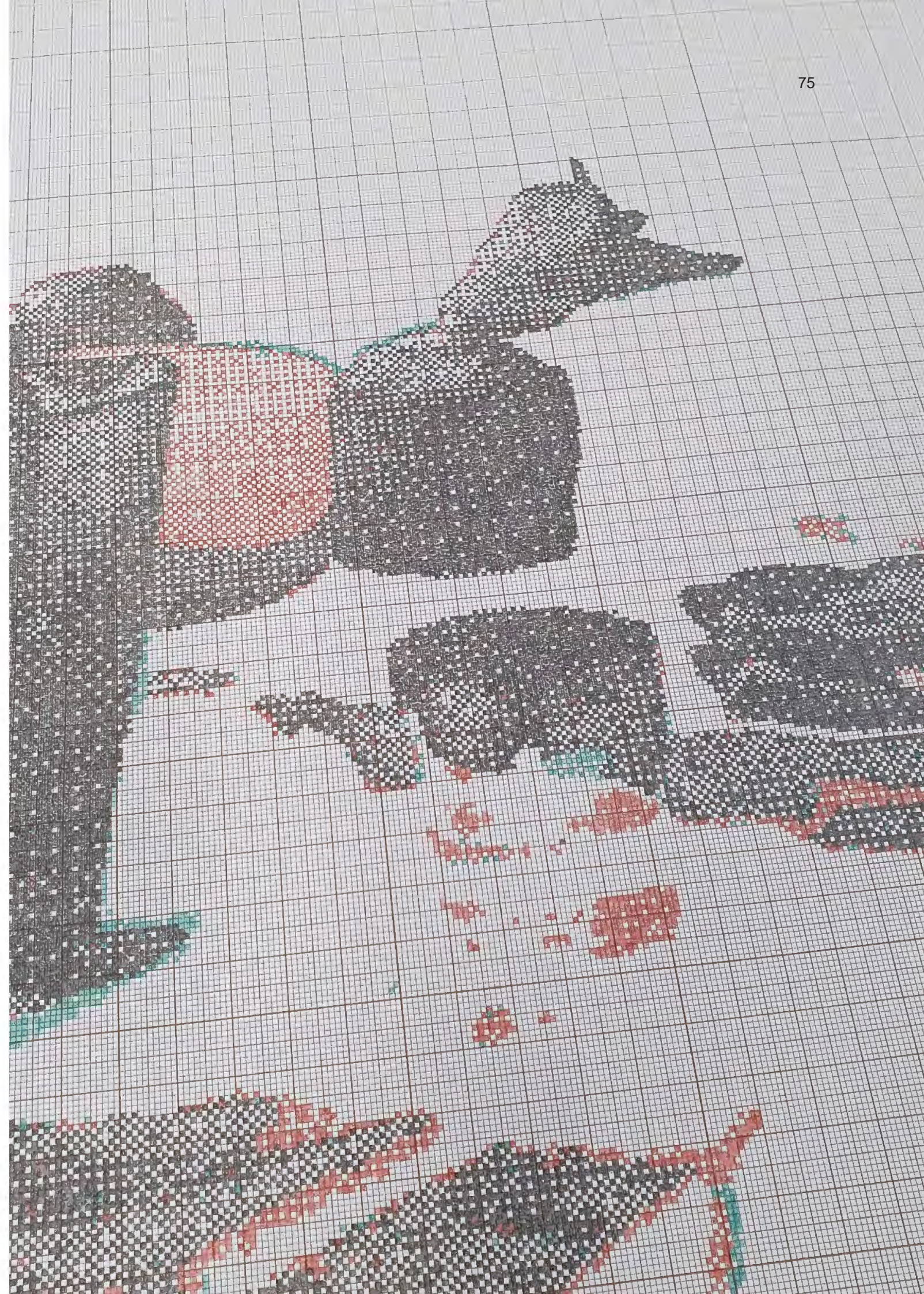


ARQUITECTURA 01 (NICARAGUA 27-29)

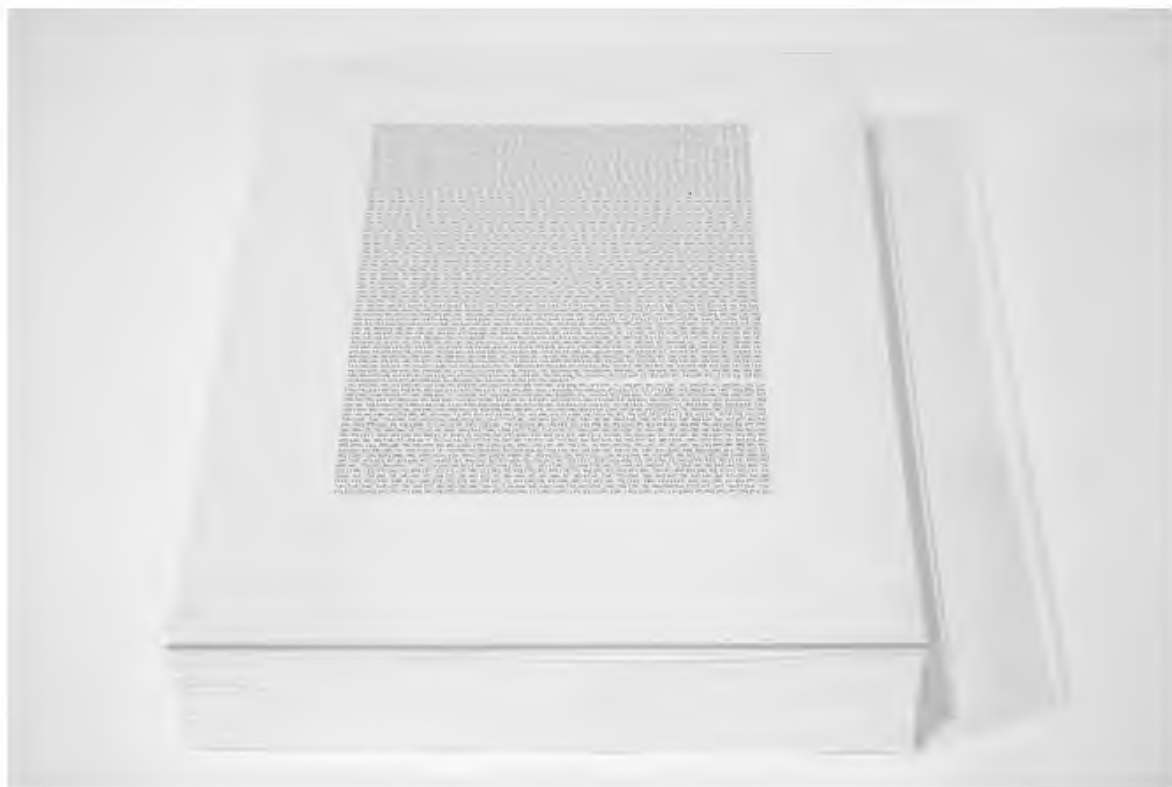


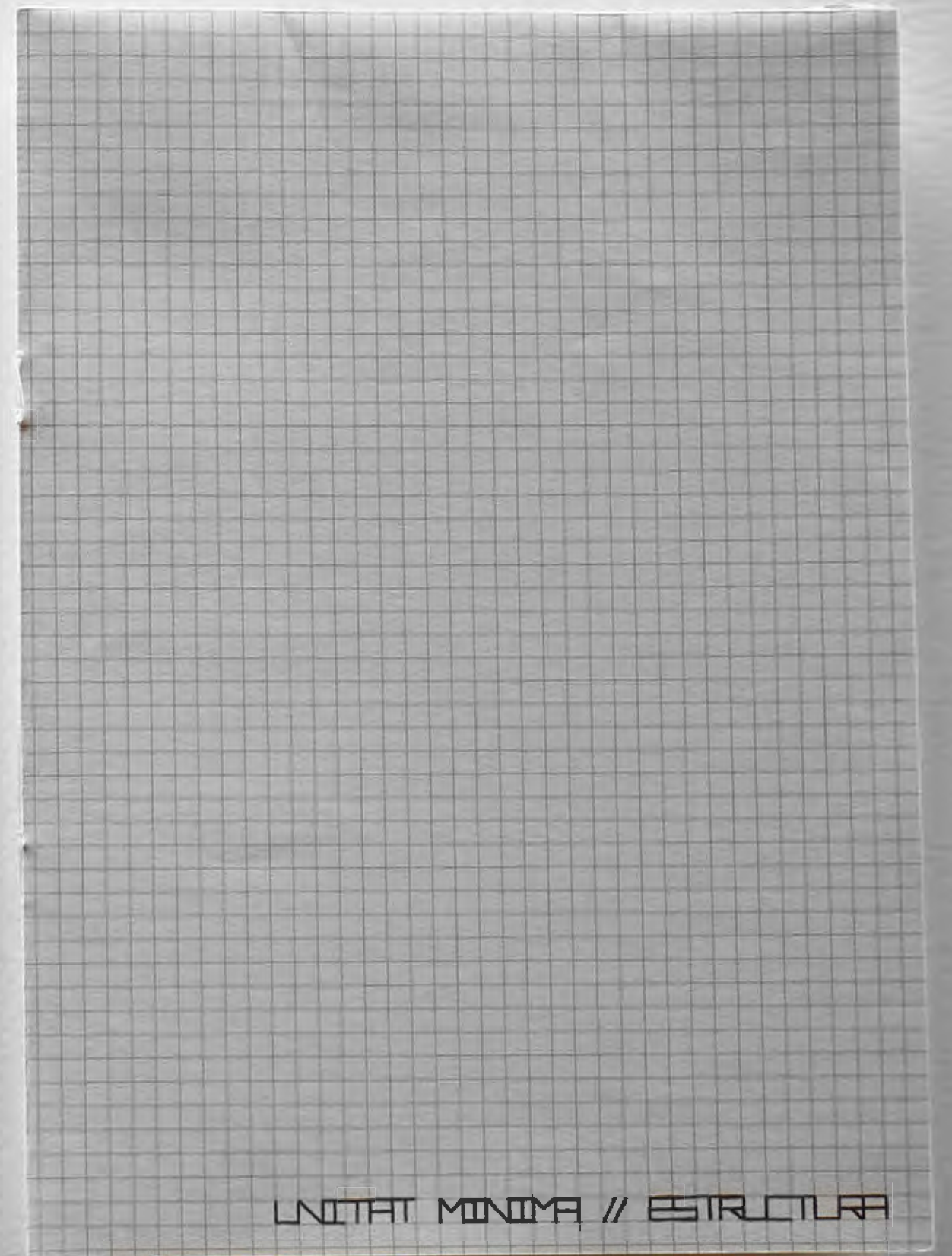
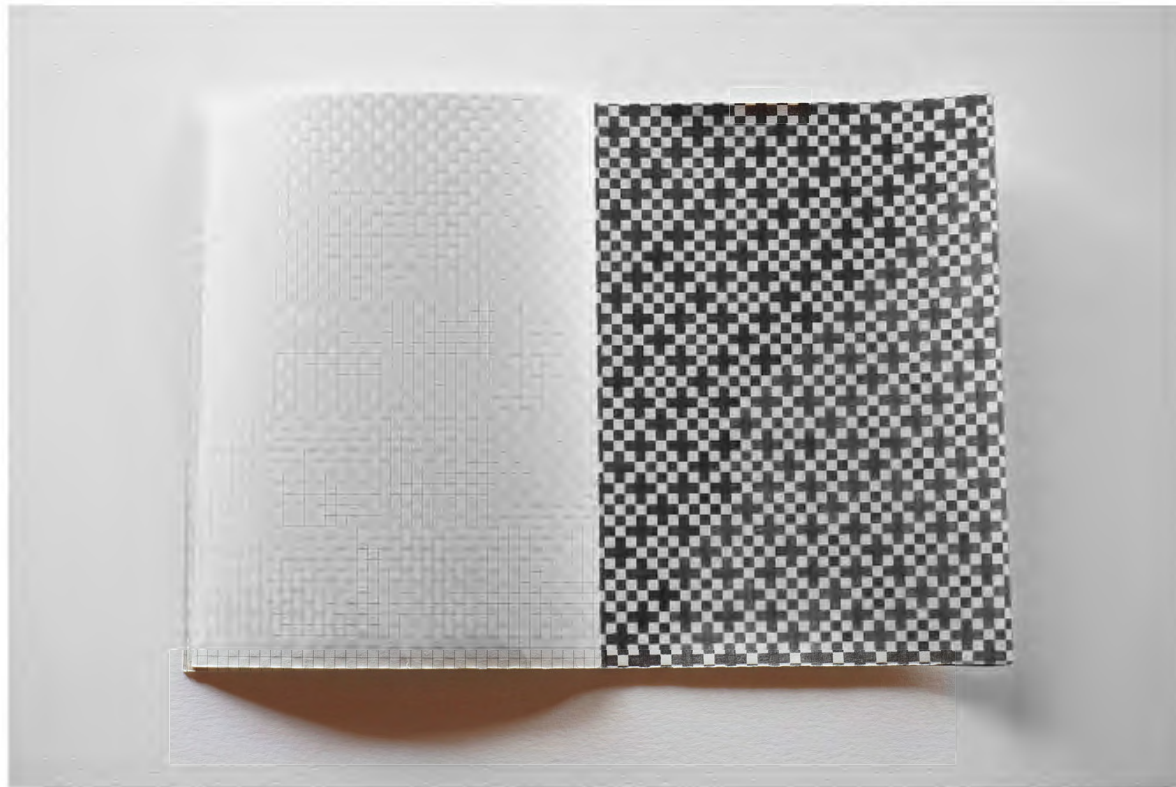


LA FOTO (WHATSAPP IMAGE 2019-02-07 AT 15.14.18)



SENSE TÍTOL (IMATGE 531 X 787 A 100 PPP)





CONCLUSIONS

Les imatges no són només allò visible, sinó el dispositiu en què el visible és captat. (Soto Calderon, 2020, p. 109)

En aquest punt es tanca aquest treball d’especulació sobre els canvis que estan provocant les imatge en el món que ens ha tocat viure; fixant-me en un fet tan quotidià, i imprescindible, com la manera que tenim de relacionar-nos amb l’entorn i habitar-lo. Si ve és un procés —el del domini de l’espectacle i les imatges— que va començar anys enrere, és en el moment en què es popularitza la connexió a internet i l’smartphone, que ens submergim de ple en un món completament visual. A partir d’aquí, els nous usos de les imatges, estan provocant canvis de caràcter ontològic en la forma de percebre la realitat —ja sigui des de la perspectiva del temps com de l’espai— i en com es construeix la identitat del «jo», reformulant tot allò que enteníem per real i endinsant-nos en el desconegut.

D’aquesta manera, al llarg del treball he analitzat quins són els efectes més directes que provoca, a la nostra experiència, viure constantment entre imatges. Malgrat que Baudrillard ens anunciava, fa més de trenta anys, la suplantació del real per un simulacre generat per imatges, que anomenà hiperrealitat, l’esfera digital i l’actual implementació en el nostre dia a dia de realitats augmentades i meta-versos, ens porta a pensar, de manera inevitable, fins a quin punt la hiperrealitat pot esdevenir quelcom més que «real». Vist els canvis que provoquen les imatges en la construcció de la nostra experiència i en la possibilitat de generar noves realitats, veiem que, conseqüentment, també provoquen canvis significatius en com percebem temporalment el que ens rodeja. El temps, en el món de les imatges —la pantalla—, és doblegat de tal manera que passat, present i futur s’unifiquen i perden la linealitat a la que estem acostumats en el món físic. En exposar-nos a les imatges, aquestes alenteixen el temps subjectiu de l’espectador, deixant-lo viure només entre els infinitament imperceptibles salts que hi ha entre estímuls visuals.

Tot i la percepció de velocitat i moviment provocada per la saturació d'imatges, la immobilitat és fa evident i ens manté en un estat de letargia induït per l'adrenalina de la novetat constant i l'addicció del voyeur, que només es pot aturar si la pantalla s'apaga.

Si espai i temps es veuen alterats, és impossible que els nostres cossos —com mirem, ens mostrem i som vistos— no es vegin alterats en aquesta nova realitat. Des de la primera finestra pintada sobre un llenç, en la pintura flamenca, fins a l'últim smartphone llençat al mercat, les pantalles han esdevingut finestres obertes al món, representacions del territori, paisatges; però, actualment, ja no només serveixen per observar, sinó que també ens observen, ens connecten i ens mostren. Les pantalles que es troben en tots els racons de la novel·la *1984* (1949), de George Orwell, es fan realitat, però amb la diferència és que no ens obliguen, sinó que es limiten a suggerir-nos. Els nostres cossos esdevenen imatges susceptibles a la manipulació i a la comercialització, com qualsevol altre producte consumible, i això provoca que desaparegui la privacitat i la intimitat. De manera voluntària, però no del tot conscient, les entreguem a canvi de visibilitat. Estem entrant en una realitat on, si no ens sobreexposem deixem de ser vistos, i això vol dir no existir.

Tot i aquesta lectura pessimista que faig de les imatges i el sistema de mercat global que les controla, mantinc una postura positiva davant elles i del seu poder transformador, ja que no és inherent en cap creació humana la bondat o la maldat, sinó que tot depèn dels usuaris i com les activen. Aquí és on rau el poder performàtic que Soto Calderon ens aclareix en el seu llibre *La performatividad de las imágenes* (2020): una força capaç d'obrir les imatges a nous relats i a repensar realitats. En aquest punt és on l'art juga un paper important, ja sigui com a espai de resistència o com a espai d'especulació. Des de la llibertat que caracteritza la pràctica artística és possible crear aquestes noves imatges, que derivin en altres maneres de mirar i de construir relats que s'escapin del discurs hegemònic i dominant.

Com tota tecnologia, amb la qual no estem familiaritzats, és el nostre deure comprendre-la i utilitzar-la de manera correcta o, com a mínim, conscientment, per a evitar que aquesta es converteixi en una nova eina de control dels nostres cossos. En aquest sentit, és curiós com, tot i fer anys que les imatges inunden la societat, seguim consumint-les de manera ingent com si fossin elements innocus i sense cap intencionalitat al darrera. Potser el problema és que la velocitat i la percepció de falta de temps en la societat accelerada en què vivim, ens

estaborneix, dificultant i incapacitant pensar discursos revolucionaris. Uns discursos que intento plantejar o, si més no possibilitar, en la meua producció artística mitjançant les següents estratègies: la reformulació de les imatges digitals i les dinàmiques que les regeixen; l'acció de retornant-les de l'esfera virtual al món físic; i un alentiment en el procés de creació per tal de construir-les de manera conscient. En definitiva, proposo crear nous dispositius on possibilitar veure més enllà del què la imatge ens mostra.

REFERÈNCIES

Referències bibliogràfiques

ARNALDO, J., CHÉROUX, C., i DIDI-HUBERMAN, G. (2018). *Cuando las imágenes tocan lo real*. (2a ed.). Madrid: Ediciones Arte y Estética.

BAUDRILLARD, J. (1978). *Cultura y simulacro*. Editorial Kairós.

BAUMAN, Z. (2010). *Libertad*. Losada.

BORGES, J. L. (1998). *El Hacedor*. Alianza Editorial.

CHOZAS, J. (2014). *El tiempo digital, Narciso narcotizado*. Diseño.

CRARY, J. (2008). *Las técnicas del observador. Visión y modernidad en el siglo XIX*. Cendeac.

CRISTEA, A. (2011). Catàleg de l'exposició *Cristiane Baumgartner, Reel time*. Alan Cristea Gallery.

DEBORD, G. (2002). *La sociedad del espectáculo*. (2a ed.). Pre-textos.

Fontcuberta, J. (2010). *A través del espejo*. La Oficina.

Fontcuberta, J. (2019). *La cámara de pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. (2a ed.). Gustavo Gili.

Fontcuberta, J. (2020). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. (6a ed.). Galaxia Gutenberg.

GUARDIOLA, I. (2018). *L'ull i la navalla. Un assaig sobre el món com a interfície*. Arcàdia.

GUBERN, R. (2010). El espejo es el ojo del alma. Dins J. Fontcuberta. (ed.), *A través del espejo*. La Oficina.

HARVEY, D. (1992). *The Conditions of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change* [Les Condicions de la Postmodernitat. Una Consulta als Orígens del Canvi Cultural]. Blackwell Publishers.

ROGER, A. (2000). *Breu tractat del paisatge. Història de la invenció del paisatge i denúncia dels malentesos actuals sobre la natura*. Edicions La Campana.

SIBILIA, P. (2009). *El hombre postorgánico. Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. (2a ed.). Fondo de Cultura Económica.

SIBILIA, P. (2017). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.

SONTAG, S. (2020). *Sobre la fotografía*. (2a ed.). Penguin Random House Grupo Editorial.

SOTO CALDERON, A. (2020). *La performatividad de las imágenes*. ediciones / metales pesados.

TRATNIK, P. (2014). *Hacer la presencia. Fotografía, arte y (bio)tecnología*. Herder.

WACJMAN, J. (2017). *Esclavos del tiempo. Vidas aceleradas en la era del capitalismo digital*. Paidós Estado y Sociedad.

ZAFRA, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo*. Forcola Ediciones.

Referències videogràfiques

- ZAFRA, R. (gener 2017). *Cos, desig i (ciber)espai* [Vídeo]. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. <https://www.cccb.org/ca/activitats/fitxa/cos-desig-i-ciberespai/225613>
- GUARDIOLA, I. i BERARDI, F. (febrer 2019). *El món com a pantalla* [Vídeo]. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/el-mundo-como-pantalla/230898>
- HISPANO, A. i PEREZ-HITA, F. (juny 2016). *Una nueva vida de segunda mano (desmontable)*. *Soy Cámara online* [Vídeo]. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. <https://www.cccb.org/es/multimedia/videos/una-nueva-vida-de-segunda-mano-desmontable/224010>

Referències de pàgines web

- GAMERO, A. (2021). Carrer del Rosselló, 416. Dins GRAF Agenda (ed.), *Onze portals i un pàrquing*. Recuperat el 22 de març de 2021 de <https://www.graf.cat/gener-2021-onze-portals-i-un-parquing/>

Bibliografia consultada

- BAUMAN, Z., i LEONCINI, T. (2018). *Generación líquida. Transformaciones en la era 3.0*. Paidós.
- CAMACHO-HÜBNER, E., NOVEMBER, V., LATOUR, B. (2010). Entering a risky territory. Space in the age of digital navigation. *Environment and Planning D: Society and Space*, (28), 581-599.
- FONTCUBERTA, J. (2002). *El beso de Judas. Fotografía y verdad*. (4a ed.). Gustavo Gili.
- KRAUSS, R. (1976). Video. The Aesthetics of Narcissism. *October*, (1), 50-64.
- SARLIN, P. (2015). The Work of Ending. Eastman Kodak's Carousel Slide Projector. *PhotoResearcher, Image after Image. Reconsidering the Fabric of Slide Shows*, (24), 10-19.
- PLAGENS, P. (2014). *Bruce Nauman. The True Artist*. Phaidon Press.
- SOLANS, P. (2010). Públic i Violència a l'Era de l'Espectacle Global. Dins el catàleg de l'exposició *Contra el público. Democràcia*. Fundació Pilar i Joan Miró a Mallorca.
- WOLF, V. (2008). Una habitación propia. Barcelona: Editorial Seix Barral.

Webgrafia consultada

- L. ROWLAND, A. i INGRAHAM, C. (2017, maig 24) How Google Street View became fertile ground for artists. *The Conversation*. 28 de març de 2021. <https://theconversation.com/how-google-street-view-became-fertile-ground-for-artists-77845>

Videografia consultada

- BORRIAUD, N. [Nasher Sculpture Center] (2017, octubre 7) *Nicolas Bourriaud: Nasher Prize Graduate Symposium 2017 Keynote* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=8FADS5hgB-8&t=3883s>

- BORRIAUD, N. [CENDEAC] (2020, juliol 29). *El radicante (crítica del pensamiento post-moderno)*. [Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=IxPVHi9v5Sk&t=395s>
- GUARDIOLA, I. [Soy Cámara] (2019, desembre 13). *El món pantalla: platonisme digital*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=Ig-DynpvZkE>
- GUARDIOLA, I. [Soy Cámara] (2020, juliol 8). *The Global Disco: Tecnología y vigilancia*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=aQTTuu6dSZU&t=6s>
- HISPANO, A. i PEREZ-HITA, F. [Soy Cámara] (2020, març 20). *A la meva habitació*. [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=eKJ2zzF60bs&t=1045s>
- HUYGHE, P. [Nasher Sculpture Center] (2017, abril 4). *Pierre Huyghe - 2017 Nasher Prize Laureate* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=xy3GFEaz-IY&t=5s>
- LATOUR, B., i SZE, S. [Foundation Cartier pour l'art contemporain] (2020, novembre 6). *Sarah Sze et Bruno Latour : une balade-discussion dans l'exposition «De nuit en jour» VOSTFR* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=JPQijl921f0&t=1315s>
- NAUMAN, B. [Foundation Cartier pour l'art contemporain] (2015, maig 26). *Exposition Bruce Nauman - Anthro/Socio (Rinde Facing Camera), 1991 - 2015* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=AI9exH7bApg&t=23s>
- TEDx Talks (30 setembre 2019). *Sarah Sze: how we experience time and memory through art* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=lEjegKJwI0M>
- SIBILIA, P. (2011). *La transformació de la intimitat. De la interconnexió a la hiperconnexió*. [Vídeo]. Centre de Cultura Contemporània de Barcelona. <https://www.cccb.org/ca/multimedia/videos/la-transformacio-de-la-intimitat-de-la-interconnexio-a-la-hiperconnexio/211861>

Adrià Gamero Casellas



UNIVERSITAT DE
BARCELONA